昭和58年9月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第9号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

定価 ¥300

9

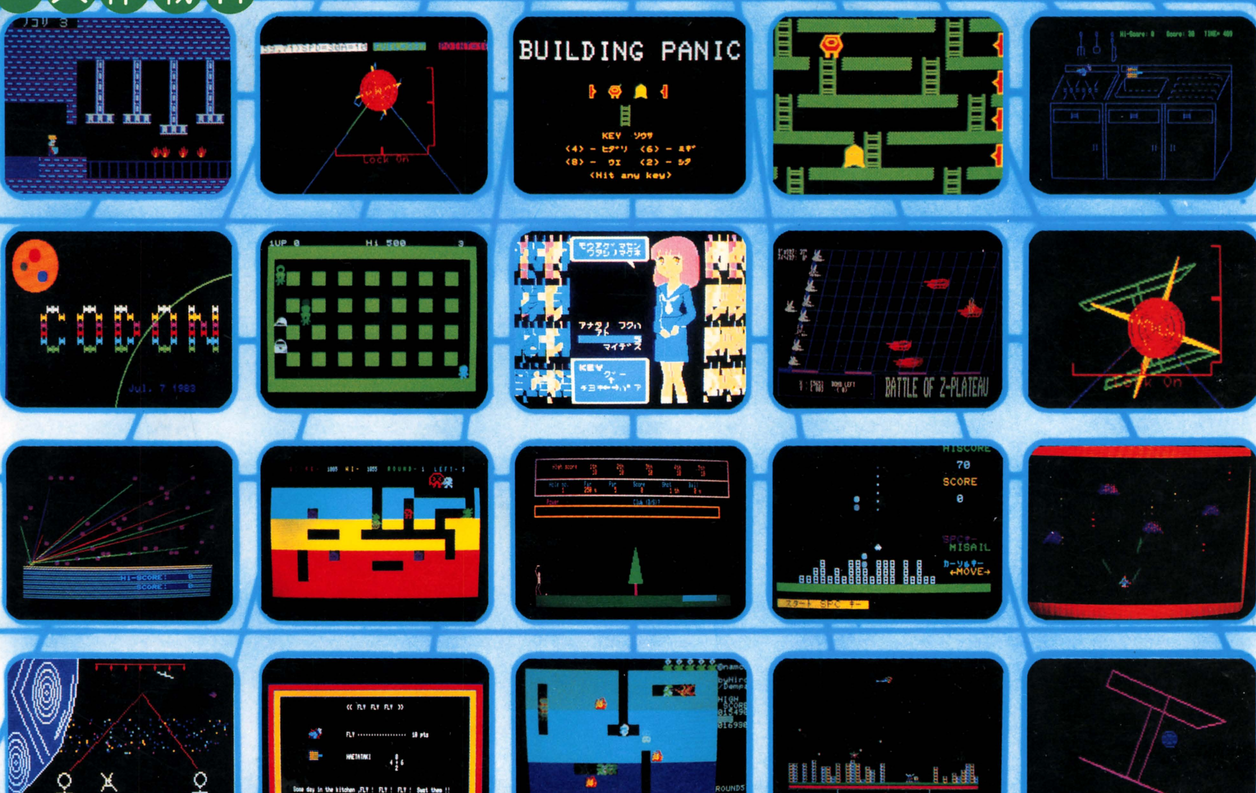


44機種のパソコン用ソフト59本一挙掲載

APPLEII アステロイド BM Jr./LII2 ちょうちょう/スペース・ディフェンダー BM LIII/MK5 FIELD GOLF/デストロイド & DEFENDER コモドール64 スカイ・ウォーズ FM7/8 SUPER BUILDING PANIC/Z高原の戦い FP1100/1000 STEAL GUNDAM アストロ・ファイト JR-100 LADER/DIA DIA JR-200 M.F・HUNTER/A BOY MEETS A GIRL M5 時の番人/SPACE SCRAMBLE MAX MACHINE 宝島 MULTI 8 影チャンのSEA DIVING② MZ-K/1200/700 OH! SICK!/DATA SPY GAME他 MZ-80B/2000 カマキリ・ゲーム/ACTION BUGGY他 PASOPIA(T)/5 落下衛星 PASOPIA 7 影チャンの地球征服 PC-6001/MKII ALIEN IN MAZE/ヘリコプター・アタック/まいこんずし PC-8001/MKII メビウス/アスレチック/ヘリコプター・スクランブル PC-8801 FLY! ELY! FLY! PC-9801 SOLOLON ADVENTURE ぴゅう太 ヤキュウケン SC-3000 ざ・くぎぬき/戦争と平和 SMC-70 CODON VIC-1001 SAVE THE MAN X1 UNDERGROUND PANIC/NOISY FIGHTER ZX-81 サブマリン他 HC-20 バウンド・ミサイル JR-800 迷路 PC-8201 NOTパズル/モグラたたき FX-702P STAR WARS PASOPIA mini 難着陸ゲーム PB-100 アタック・ゲーム/MISSONX PC-1211 ペンタ・ゲーム PC-1500 水道管 PC-2001 SPACE SMASH

新連載！実用ソフト・コーナー HC-20 簡易漢字ワード・プロセッサ X1 根暗百人一首 PC-6001 らくがきボード

移植マスタ一大作戦14 **エラー・メッセージでバグ退治!!**



連載・マイコンプレーヤー集合 COMPUTER SOUNDコーナー



●写真はMZ-2200に、プリンタ(MZ-1P07)、フロッピー(MZ-1F07)およびカラーディスプレイ(MZ-1D15)を組み合わせた例です。



システム展開で差をつける、コンポタイプのMZ登場。

本体だけでなくシステムトータルとしてのコストパフォーマンスを徹底して追求。そしてMZ－2000とフルコンパチブルの優れた汎用性。

グリーンか、カラーか。カセットか、フロッピーか…。いま、目的に合わせて自由に組めるコンポタイプMZの登場です。応用自在のクリーンメモリシステム、8色カラー対応グラフィック標準装備、さらにMZ-2000とフルコンパチブルというれしい汎用性。あのMZの先進機能をこの価格に凝縮しました。しかも本体だけでなく、周辺機器をも含めたコストパフォーマンスを徹底して追求。自在のシステム構築でコンピュータライフを多彩に、手軽にクリエイトします。

MZ-2200の主な特長

●アドレス空間64Kバイト、オールRAM。応用自在のクリーンメモリシステム●高機能・高速CPU Z80A搭載●8色カラーコントロールをはじめとしたハイレベルなグラフィック機能●MZ-2000の豊富なアプリケーションがそのまま使える完全互換性●16ビットへの対応も考慮した先進設計●充実したソフトウェアサポート●4スロットの拡張ユニット標準装備●操作性を重視した前面コントロール(IPLスイッチ、リセットスイッチ、音量ボリウム)●機能性に徹した使いやすいキーボード。

拡張用オプション

●漢字ROM	MZ-1R13	発売予定
●データレコーダ	MZ-1T02	標準価格 19,800円
●ミニフロッピーディスクドライブ※	MZ-1F07	標準価格158,000円
●80桁シリアルプリンタ	MZ-1P07	標準価格 79,800円
●カラーインクジェットプリンタ	MZ-1P04	標準価格228,000円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D12	標準価格 32,000円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D15	標準価格 72,000円
●マークカードリーダ	MZ-80MCR	標準価格198,000円
●16ビットボードキット	MZ-1M01	標準価格 78,000円
●漢字ROMボード(MZ-1M01用)	MZ-1R08	標準価格 29,000円
●ユニバーサルI/Oカード	MZ-8BI01	標準価格 16,700円
●RS-232Cシリアルインターフェイス	MZ-8BI03	標準価格 50,000円
●GP-IBインターフェイス	MZ-8BI04	標準価格 45,000円

※インターフェイスおよび接続ケーブル付属●プリンタ、マークカードリーダをドライブさせるには、それぞれインターフェイスおよび接続ケーブル(各別売)などが必要です。またテープベースでMZ-2200をご使用の場合は、専用データレコーダMZ-1T02が必要です。

システムソフトウェア

●倍精度テープBASIC※	MZ-1Z003	標準価格 7,000円
●インタプリタPASCAL※	MZ-1Z004	標準価格12,000円
●システムプログラム※	MZ-1Z005	標準価格25,000円
●マシンランゲージ※	MZ-1Z006	標準価格 7,000円
●RS-232C/GP-IBコントロールBASIC※	MZ-1Z010	標準価格 9,500円
●ディスクBASIC	MZ-2Z001	標準価格10,000円
●カラーディスクBASIC	MZ-2Z002	標準価格12,000円
●倍精度ディスクBASIC	MZ-2Z003	標準価格12,000円
●フロッピーDOS	MZ-2Z004	標準価格50,000円

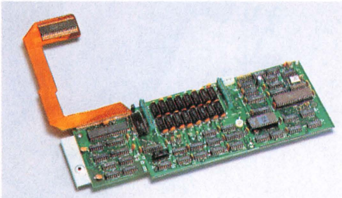
※印はテープベースです。



データレコーダMZ-1T02(MZ-2200専用) 標準価格19,800円


12型グリーンディスプレイ MZ-1D12 標準価格32,000円


カラーインクジェットプリンタ MZ-1P04 標準価格228,000円


16ビットボードキット MZ-1M01 標準価格78,000円
(オプション:漢字ROMボードMZ-1R08 標準価格29,000円)

MZ-2200

パーソナルコンピュータ

標準価格128,000円

★MZ-LOGOモニター実施中！
いまMZ-2200を買えば〝MZ-LOGO〟の特別価格頒布券がついてくる。〈9月15日まで〉

話題沸騰!! TV提供番組“パソコン・サンデー”毎週日曜、以下の放送局で絶賛放映中!!

●テレビ大阪9:30〜10:00 ●テレビ東京9:30〜10:00 ●北海道放送24:00〜24:30 ●東北放送24:00〜24:30 ●新潟放送24:00〜24:30 ●長野放送9:30〜10:00 ●石川テレビ24:35〜25:05 ●山陽放送24:05〜24:35 ●広島テレビ7:00〜7:30 ●テレビ西日本24:36〜25:06 ●山梨放送7:30〜8:00 ●テレビ静岡24:35〜25:05 ●テレビ和歌山9:30〜10:00 ●奈良テレビ12:00〜12:30 ●びわ湖放送11:25〜11:55 ●琉球放送24:00〜24:30 ●福島放送23:20〜23:50 ●熊本県民テレビ8:30〜9:00 ●京都放送17:30〜18:00

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都 新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)
または 本社内国内家電営業本部システム機器営業 企画部へ。

資料請求券
MZ-2200
ベーシック
マガジン
9係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

登場！

クラスを超えた
ハイ・クォリティ・パソコン

パソコン界の先頭を走るNECが、今また話題を独占します。数々の新機能を身につけた高性能マシンPC-6001MKII。



デジタル人にうれしいニュース。

NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1



車内でも外出先でも使えるパソコン。

PC-2000 シリーズ

●本体標準価格……………59,800円



新・発・売
大きさA4サイズの本格ビジネスパソコン。

PC-8200 シリーズ

●本体標準価格……………138,000円



パソコンがビジネスをものにした。

PC-8800 シリーズ

●本体標準価格……………228,000円



8ビットのキャリアを活かせる16ビット。

PC-9800 シリーズ

●本体標準価格……………298,000円



強力なOAソフト"LAN"が自慢の16ビット。

N5200 モデル05

●システム標準価格………698,000円
(ディスプレイ、キーボード、フロッピィディスク2台)

進歩1 パソコンが言葉を持った。

ボイスシンセサイザ内蔵で、任意の言葉を声にできます。学習にもプログラミングにも、しゃべるパソコンならコミュニケーションがもっとホットになります。

進歩2 1024文字の漢字が使える。

教育漢字をはじめとする1024文字の漢字ROMを内蔵して、日常語のほとんどをカバーできます。ひらがな表示もできますから、読みやすい日本語感覚でパソコンとやさしくつきあえます。

進歩3 ドット単位の15色グラフィックス。

320×200ドットのカラーグラフィックスではドット単位4色、160×200ドットでは、ドット単位15色までのカラー指定ができます。CRT出力もRGB・RF・ビデオの3系統を装備。鮮やかな色彩がパソコンの世界をいろどります。

進歩4 たっぷり余裕の記憶力。

RAM64KB、ROM96KBの大容量メモリを標準実装。複雑な演算や高度なグラフィック処理もこなして、パソコンの応用範囲を大きく拡げています。

進歩5 テレビ、ビデオ画面へスーパーインポーズ。

本体内にインタフェースを内蔵しました。だからスーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで、テレビ画面とパソコン画面の合成がOK。合成画像のVTR録画も簡単です。

またしても、進歩はNECから。

●**ミュージック・シンセサイザ内蔵**:8オクターブ、三重和音までの音楽演奏が可能です。●**N60m-BASICを標準実装**:マシン語モニタを含むROM32KBで、PC-6000シリーズの数多いソフトウェアの大部分が活用できます。●**最新のゲートアレイ技術**:最先端テクノロジーの採用で信頼性とコストパフォーマンスを大幅にアップ。●**楽しいアプリケーション・ソフト**:その日から使える4種類の本格ソフトがついています。●**ミニフロッピィ・インタフェース内蔵**:データ量が増えても拡張が簡単にできます。●**ボディカラー**:シルバーメタリック(M)とアイボリホワイト(W)の2色があります。

●CPU/メインμPD780C-1(4MHz)サブμPD8049(8MHz)●ROM/BASIC+マシン語モニタ32KB・漢字32KB・CG16KB・音声16KB●RAM/64KB●表示文字例/40文字×20行●表示文字/496種+漢字1024文字●グラフィック機能/320×200ドット(4色)・160×200ドット(15色)・80×40ドット(15色セミグラフィック)●音楽機能/8オクターブ三重和音●音声合成機能内蔵●CMTインタフェース/1200, 600ボー, FSK方式●CRT出力/RGB・ビデオ・RF三方式●キーボード/JIS標準規格配列準拠●プリンタインタフェース/パラレルインタフェース内蔵(セントロニクス社仕様準拠)●シリアルインタフェース/RS-232Cインタフェース(オプション)●FDDインタフェース内蔵(5インチ)●寸法/365(W)×87(H)×260(D)mm●重量/3.3kg

飛び抜けて新発売 NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ PC-6001mkII(マーク)

本体標準価格……………… **84,800円** 14型カラーディスプレイPC—60M43(W),(M)標準価格65,800円/ディスプレイ置台PC—60M75標準価格5,500円



クラスを超えたハイ・クォリティ・パソコン。

PC-6000シリーズ
PC-6001mkII本体
●本体標準価格……………84,800円



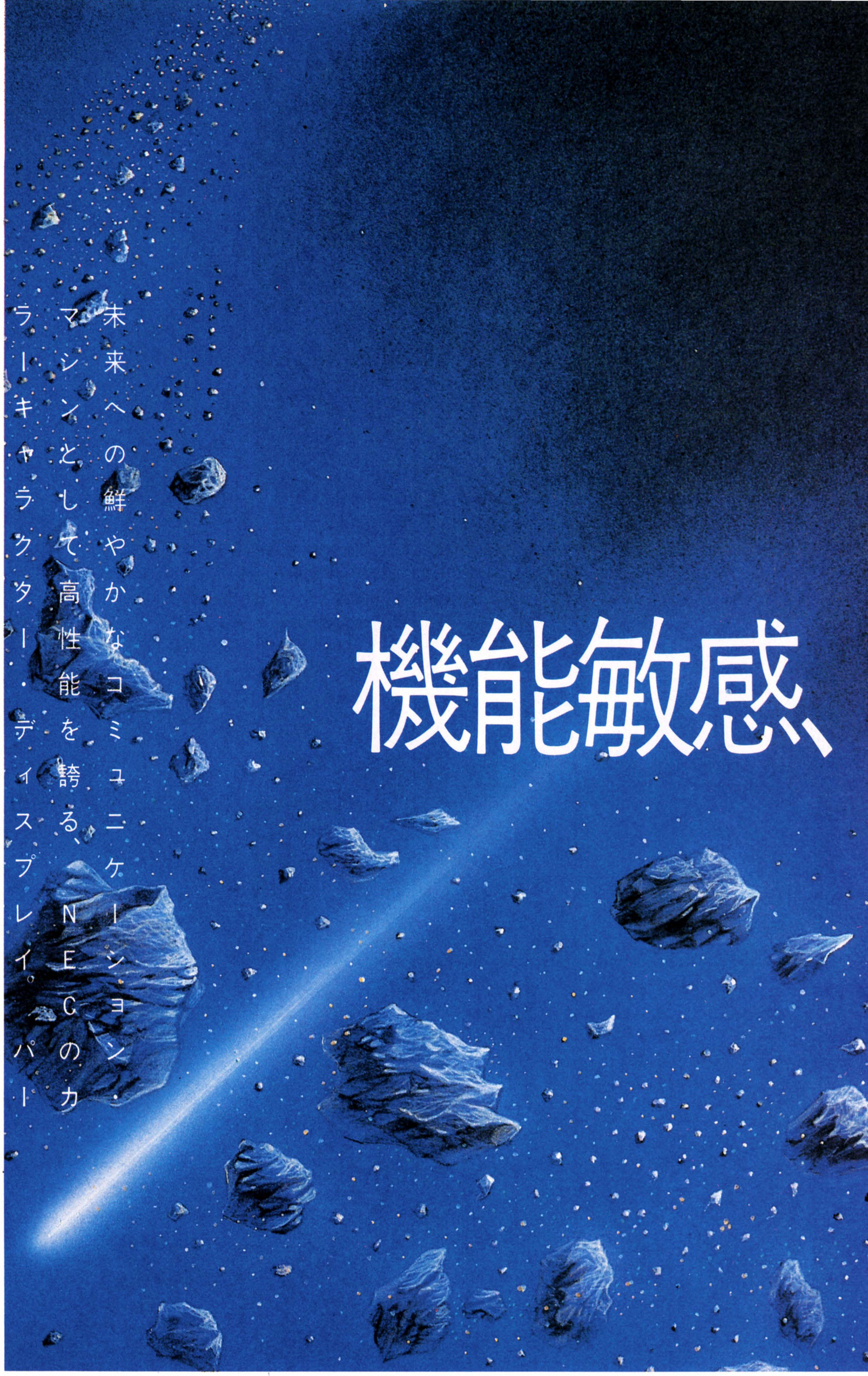
名機、PC-8001の後継パソコン。

PC-8000シリーズ
PC-8001mkII本体
●本体標準価格……………123,000円

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目1-4-10(明治生命三田ビル)☎03-452-8000(代)

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC



機能敏感、

未来への鮮やかなコミュニケーション・マシンとして高性能を誇る、NECのカラーキャラクター・ディスプレイ。パーソナルコンピュータの多彩な機能を鮮明に、敏感に描き出します。

2、000文字を映し出す高解像度ディスプレイ、そして手軽に使える9型グリーンディスプレイなどバラエティ豊かなラインナップ。新しいシャーシの採用で、スリムなフォルムも新登場。

幅広い用途にお応えします。



14型カラーディスプレイ
PC-8052 (JC-1401DF)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用 ……………………118,000円



14型モノクロディスプレイ
PC-8851 (JB-1410P2)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801用 ……………… 標準価格58,800円



12型カラーディスプレイ
PC-8049N (JC-1206DH)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット): PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……標準価格158,000円



12型カラーディスプレイ
PC-6042K (JC-1202M)
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/800文字 (40文字×20行、5×7ドット) PC-6001、PC-6001MKII用 …………標準価格56,800円



12型カラーディスプレイ
PC-8058 (JC-1201DF)
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用 ………標準価格99,800円





新発売

14型カラーディスプレイ

PC-8054 (JC-1402D)

●入力信号方式／RGB方式 ●表示文字例／2,000文字（80文字×25行、5×7ドット）PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……………………………………標準価格65,800円

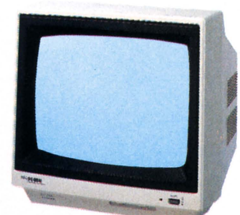


新発売

12型カラーディスプレイ

PC-8048N (JC-1204D)

●入力信号方式／RGB方式 ●表示文字例／800文字(40文字×20行、5×7ドット)PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用……………………………………標準価格59,800円



新発売

12型高解像度モノクロディスプレイ

PC-8841 (JB-1210P2)

●入力信号方式／コンポジット方式 ●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801用……標準価格44,800円



12型グリーンディスプレイ

PC-6041 (JB-1260M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/512文字 PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)、2,000文字(80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001、PC-6001MKII用……………………………………標準価格36,800円



12型グリーンディスプレイ

PC-8050N (JB-1205M)

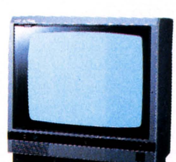
●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用·標準価格29,800円



9型グリーンディスプレイ

PC-8046 (JB-902M)

●入力信号方式/コンポジット方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII用·標準価格35,800円



14型RGBカラーテレビ

C-14N16PV

●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット) PC-9801、PC-8801、PC-8001MKII、PC-6001、PC-6001MKII用……………………標準価格125,000円

ディスプレイ明るく。



パソコンライト

PL-5101 (BR) (GY)

C(BR)644-3001・(GY)644-3002

●15Wレフレクタ・サンホワイト5蛍光ランプ（パソコンライト専用）●グロースタータ式…………標準価格11,000円

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ヒル) ☎03-452-8000代



富士写真フイルム株式会社
フロッピーディスク
FDは今、確かな存在感をもった。
FUJI FILM FLOPPY DISK
MD2D
フトすべての音が消え、すべての動きが止まる。
一瞬の静寂が心をよぎると、そこに残るのは、
むきだしの存在感…
今、FDは、確かにそこにある。それは、ぼくのFD。
ぼく自身をめぐる宇宙空間の一隅を支えるものとして、また、
ぼく自身のこの世での存在を示す一つの証として、
それは、確かに「ここ」にある…
そして今、ぼくのFDは、さらに明日に向けて飛び立とうとするかのように、ひそかに脈動を始めたのだ。
★
明日を担う人々の豊かな情報空間を飛翔する「信頼のメディア」、富士フイルムフロッピーディスク。半世紀にわたる「一瞬の情報記録への挑戦」の成果として開発され、高耐久性・高耐候性・高均質性など、比類のない特性により情報社会の進歩に大きくお役立ていただいています。
信頼のメディア
FUJI FILM FLOPPY DISK
富士写真フイルム株式会社 磁気材料営業部FD部
東京都港区西麻布2-26-30 〒106 TEL.(03)406-2327
★お問い合わせ・資料請求は、上記までどうぞ。

TOSHIBA



見たことあるか、27色。
聞いたことあるか、6重和音。
(タイリング機能)



中間色もあざやかに表現する27色のスーパーグラフィックスが、創造力を刺激する。

カラーグラフィック画面は640×200ドット。高密度鮮明画面で、1ドットごとに8色までの演出が可能。さらにハードウェアタイリング機能(320×200ドット)により、中間色を含め27色まで表現できる。

6オクターブ、6重和音のダイナミックサウンドが、創造力を刺激する。

シンセサイザー用LSIを2個内蔵し、6オクターブ、6重和音を実現。6基のトーンジェネレーターがサウンドプレイをますますおもしろくする。2基のホワイトノイズジェネレータが、サウンドを劇的に演出。

●パック拡張ユニット(オプション)でシステムを拡大。オリジナルプログラムが開発できる。●DISK BASICなしで、そのままミニフロッピーディスクが使える。ROM、RAMパックもワンタッチ装着可能。●手持ちのパソピアの※ソフト、ハードが有効に活用できる。

※処理スピードが要求されるパソピア用マシン語プログラムをパソピア7で実行させると、処理スピードは遅い場合があります。
パソピア7の主な仕様●CPU:Z-80A・4MHz ●RAM:64KB ●ROM:16KB(IPL、BIOS)・32KB(BASIC)

多才な機能が、用途を多彩に拡げてくれる。使いこなすことが創造力だ。

創造に。
●オリジナルプログラム作成
●資料ファイル作成

趣味に。
●データ資料管理
●予想情報作成
●作曲
●演奏
●イラスト作成

学習に。
●パソコンの学習
●レポート作成(日本語ワードプロセッサ)
●数式計算
●学習のツール

ゲームに。
●シュミレーションゲーム
●ハイスピードグラフィックゲーム
●多彩なゲームソフトを用意

家庭で。
●住所録や電話番号のファイル
●カロリー計算
●家計簿づけ
●日本語ワードプロセッサ

会社で。
●スケジュール管理
●売上集計
●分析計算
●統計資料作成
●予算管理
●グラフ表示
●日本語ワードプロセッサ

新登場
本体価格(PA7007) 119,800円

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

勝つ快感 PASOPIA 7

PASOPIAシリーズ
●パソピア16 ●パソピア7
●パソピア ●パソピア5
●パソピアミニ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアをお試しになりたい方は、東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)24-7211/大宮(0486)51-1100/ 秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877へ。

資料請求券
PASOPIA7
ベーシック・9

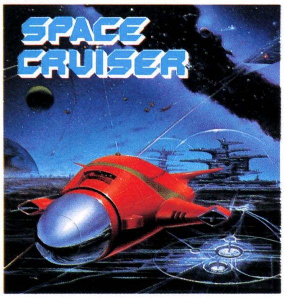
先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝



★フロントライン
¥4,500（カセット版）
¥7,500（5インチフロッピー版）

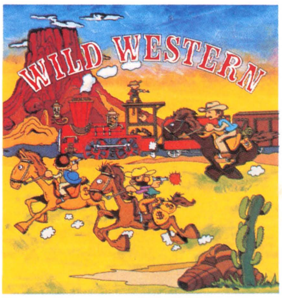
白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と次々に打ち勝ちながら前線を突破して、敵陣地占領でPART Ⅰ。つづいてPART Ⅱ、Ⅲと進攻します。画面が進むにつれ、ますます激烈な戦闘場面が展開。果して君は迫まりくる敵を撃破し、敵陣を攻略することができるか。〈適応機種〉●PC-8801●MZ-2200/2000発売中。●X-1近日発売。

遂に超大物ソフト登場。ニデコムソフト第2弾はタイトーテーブルゲームシリーズ。ニデコムソフトと株式会社タイトーが提携、ハードウェアの限界に挑む高度なマシン語を駆使して開発された、高速オペレーションによる史上最強のゲームソフトです。あのゲームセンターでおなじみのタイトーテーブルゲームが、いまから君たちの家庭を侵略する。



★スペースクルーザー
¥4,500（カセット版）
¥7,500（5インチフロッピー版）

UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、クレーター基地をパルサー砲で次々に撃破。敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。〈適応機種〉●FM-7 8発売中。●PC-8801●MZ-2200 2000●X-1近日発売。



★ワイルドウェスタン
（カセット版）
（5インチフロッピー版）

次々に襲ってくる列車強盗を倒す痛快な迫力満点の西部劇。拳銃でギャングどもを倒しながら、馬から列車へ、列車から馬へタイミング良く乗り移ってください。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬してしまいます。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。〈適応機種〉●PC-8801●FM-7 8●MZ-2200 2000●X-1近日発売。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7/8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500



お詫び：「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社 ニ デ コ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F（中央営業所電子機器課）☎03（253）0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F（コンピュータプラザ・ニデコ）
☎03（251）8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03（262）9511代
中央営業所電子部品課／立川営業所／横浜営業所／水戸営業所／諏訪営業所／いわき出張所／高崎出張所／上田出張所／静岡出張所　●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。／ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券

TOSHIBA

大形プリンタが使える、実力ミニ。



今日は、西洋占星術にトライ。
データが大形プリンタから出てきた。
アイツとの相性も一目瞭然。ウフフ。
——大形プリンタとつないだ〔パソピアミニ〕。
あなたはどう使いこなしますか。



▲ミニプリンタ・インタフェース IHP-500

▲本体 IHC-8000

テレビとつなぐ。パソピアとつなぐ。大形プリンタとつなぐ。

●CPUは、高性能・低消費電力のCMOS8ビットマイクロプロセッサ●このサイズでROM20Kバイト、RAM標準4Kバイト・最大16Kバイト(うちシステムエリア約1Kバイト)の大容量●ビジネス・技術計算に必要な命令・関数を豊富に備えた本格的なBASICを採用●単3乾電池3本で約300時間の長時間使用を実現(本体のみ使用時)●JIS準拠の使いやすいキーボード●シフトキー+アルファベットキーでBASICのコマンド・ステートメント(27語)が入力できるキーファンクション機能●モード切換で電卓としても使用可●ミニプリンタは毎秒24文字の高速感熱式●拡張性にすぐれており、ミニプリンタ・インタフェースにより、カセットレコーダー、ドットプリンタ[1]、CRTディスプレイまたは家庭用テレビ[2]、パーソナルコンピュータ[3]に接続可能

1)ドットプリンタケーブルが必要 2)TVインタフェースが必要 3)RS-232Cインタフェース、RS-232Cケーブルが必要

東芝ハンドヘルドコンピュータ

PASOPIA mini

ハンドヘルドコンピュータ	IHC-8000	54,800円
外形寸法　幅195×奥行88×高さ25mm		
ミニプリンタ・インタフェース	IHP-500	45,000円
外形寸法　幅337×奥行140×高さ45mm		

PASOPIA mini についてのお問い合わせは:東京芝浦電気㈱
ハンドヘルド機器部 〒104東京都中央区銀座5-2-1(東芝ビル)
TEL.(03)574-5359(ダイヤルイン)

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝
エネルギーとエレクトロニクス

資料請求券
パソピアミニ
マイコンBASIC9

National

－技術でひらく 世界の繁栄－

機動性

携帯に便利なB5サイズに数かずの高度な機能を凝縮

科学技術計算に、ビジネスの情報処理に、学習・ホビー用に…と幅広く活用できるのがこの《JR-800》です。小型・軽量ながら、その性能の高さはまさにパソコンも顔負けといったところ。たとえば大きな表も描ける大容量8行液晶表示。高度な科学技術計算も正確にこなす単精度10桁、倍精度20桁の高精度。8種類の異なったプログラムの独立管理が可能。さらにRAM16Kバイト、ROM20Kバイトの標準装備など。

JR-800　標準価格　128,000円

●別売グラフィックプリンタ　JR-P20　標準価格　34,800円



ナショナル ハンドヘルドコンピュータ JR-800

発展性



ホームユースはもちろんビジネスユースにも対応

ご家庭のカラーテレビ、専用カラーモニタのどちらにも直結が可能、8色のカラー表示機能、3重和音、64種のユーザ定義図形機能、さらにRAMメモリー32Kバイト…など数かずの特長で好評の《JR-200》。オプションとして新たに5インチミニフロッピーディスクユニット(320KB、両面倍密度、増設も可能)や、ジョイスティックも新発売。家庭用としてはもちろん広くビジネス用にも対応できます。

JR-200　標準価格　79,800円

ナショナル パーソナルコンピュータ JR-200

●別売専用カラーCRTディスプレイ　TX-12T1　標準価格 64,800円　●別売5インチフロッピーディスクユニット　JR-F01　標準価格 128,000円
●JR-F02(増設用)　標準価格 118,000円　●別売プログラムレコーダ　RQ－8300　標準価格 18,000円

手軽なBASIC学習機《JR-100》



●お問い合わせは……松下通信工業株式会社　電卓事業部・MB係
〒226　横浜市緑区佐江戸町600　電話(045)932-1231(代表)

●ナショナルクレジットもご利用ください。
●JR-800、JR-200、JR-100ご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず保証書をお受け取りください。

松下電器
松下通信

ナショナルショウルームへお気軽にどうぞ。多数の製品をご自由にお試しいただけます。
●梅田阪神　電話(06)345-4161　●京都(075)223-2281　●テクニクスギンザ(03)572-3871
●札幌(011)221-8090 ●仙台(0222)65-1111 ●山形(0236)24-2100 ●宇都宮(0286)37-2222 ●横浜(045)641-2031 ●新潟(0252)41-7133　●静岡(0542)47-5121　●名古屋(052)951-6211　●神戸(078)391-4110　●山陰(0852)26-2121　●広島(082)244-2181
●四国(0878)51-3333　●北九州(093)531-5227　●福岡(092)473-7891　●熊本(0963)54-2841

ハンドヘルドはエプソン
EPSON

ハンドヘルドコンピュータHC-20 円熟の時代へ。

世界に先がけて「ハンドヘルド」という、まったく新しいコンピュータのジャンルを拓いた「HC-20」。キーボード、ディスプレイ、プリンタ、マイクロカセット(オプション)を、すべてA4判ボディに凝縮した、重さ1.7kgのこの革命機が、いま「あらゆる生活空間の様々な要求に応えうる真のパーソナルコンピュータ」として高く評価されています。この情報過多時代に、必要不可欠のツールとして活用されている「HC-20」。ソフトウエアも充実しました。



ぞくぞく生まれる実戦ソフト群。
オフィスから飛び出した
コンピュータは、
新しいビジネスを提案します。

本体価格￥138,600
マイクロカセットドライブ(オプション)￥25,800

ビジネス用から、学習、ホビーそして家庭用までますます充実した専用ソフトウエア集。

EPSON BASICをフル活用したソフトウエアが揃いました。買ったその日から、機能を充分活かせる充実したプログラムの数々。用途に合わせてお選びください。



市販のソフトだけでは物足りないというパソコン通に。HC-20の奥深さを追求する資料集。

デスクタイプのパソコンと同レベルの性能を持つHC-20。BASICはもちろん、機械語も容易に組めます。徹底研究した資料集も、ぞくぞくと発行されています。



①
日本ソフトバンク社発行の「HC-20」専用情報紙。創刊号からNo.3まで、各￥480で市販。内容は以下のとおり。創刊号●マシンの全能力を引き出す特別デバイス活用法●EPSON-BASIC分析●モニター機能の徹底調査など。No.2●特集1:ケーススタディ●特集2:機能拡張のためのハード製作 その他など。No.3●特集:データエントリマシンとしての試み。汎用スプレッドシート編/欧文ワープロ編など。

②
CPU6301搭載のHC-20だから、機械語もマスターできます。基礎知識から応用テクニックまで徹底研究￥2,900 新紀元社刊

③
初歩のBASICから、使えると便利なBASIC命令までEPSONBASICの入門書￥2,200 新紀元社刊

④
HC-20専用プログラムライブラリ。オペレーションの解説もわかりやすい初心者必携の一冊。￥2,800 アスキー出版刊(本書のプログラムをマイクロカセットで発売中、各￥3,000)

⑤
技術評論社の「HC-20、100%活用法」￥2,200 題名のとおりHC-20の能力をフルに活用するやさしい解説書

⑥
清文社出版の「携帯用コンピュータによる・新しい会計システム」￥1,500 会計事務でのHC-20の活用法を詳しく解説(本書のプログラムをマイクロカセットで発売中。)

●エプソンHC-20、100%活用キャンペーン展開中。

基礎から応用までのテキストとプログラムをセット、
しかもマイクロカセット付。HC-20、100%活用セット ￥158,000



HC-20本体にマイクロカセットドライブと マイクロカセット3本、
しかも、「HC-20 100%活用法」と「HC-20BASIC8週間」の完全指導書付きで ￥158,000。
これからのビジネスをリードするハンドヘルドに、いまがチャンスです。

エプソン株式会社
●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 ☎02635-2-2552㈹

エプソン販売株式会社
●本社/〒160東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル内私書箱6109号 ☎03-348-7121(大代)・大阪支店/〒530大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11階☎06-365-5071・名古屋営業所/〒460名古屋市中区金山1-12-14☎052-331-5486・札幌営業所/〒060札幌市中央区北1条西2丁目札幌時計台ビル6階☎011-222-2821・仙台営業所/〒980仙台市本町1-12-12山万ビル6階☎0222-63-3691・長野営業所/〒390松本市深志2-2-9加納ビル2階☎0263-36-7251・広島営業所/〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4階☎082-223-2811・福岡営業所/〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8 ☎092-471-0761
●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、もよりのエプソン販売までお申込みください。

資料請求券
マイコン
BASIC

ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ

V-RAM(画像メモリ)16KBを十二分に機能させるVDP シンセサイザ専用IC搭載。4chタイマが割込みを制御 ソードの技術、ここに結集



■M5本体仕様
- ●CPU Z80A
- ●シンセサイザ機能
- ●ROM 8KB●RAM 20KB
- ●キーボード JIS配列あいうえお順(ひらがなキー)
- ●RF出力●映像出力●音響出力
- ●オーディオカセット・インタフェース
- ●プリンタ・インタフェース●カートリッジ・コネクタ
- ●寸法 262×185×35mm(B5サイズ)●重量 800g(本体のみ)

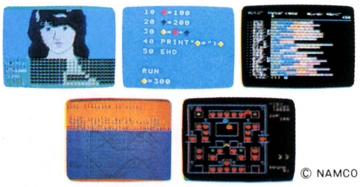
※改良のため、予告なく仕様を変更することがあります
※ご家庭のテレビがそのまま使えます。

クリエイティブ・コンピュータ m5 エム・ファイブ

¥49,800〈標準小売価格〉

〈標準付属品〉●BASIC-I ROMカートリッジ●標準ゲームカセットテープ(ゲーム2種、調整プログラム入り)●AC電源アダプタ●オーディオカセット用信号ケーブル●テレビ接続コード(テレビ切換えスイッチ付)
〈オプション〉●ジョイパッド(2個1組)●各種ソフト別売

ハードがソフトを活かす。ソフトがハードを活かす。それがM5だ。



© NAMCO

●楽しみながらBASICの基礎を学べる入門用ソフトBASIC-Iを標準付属●誰でも創れるオリジナルゲームとアニメの世界BASIC-G(9,800円)●わずか10個のコマンドでデータ処理ができる簡易言語FALC(9,800円)●ビジネスの第1線で使える技術計算用ソフトBASIC-F(近日発売)●迫力と興奮のゲームが数10種類(カートリッジ4,800円より、カセット1,800円より)



M5の自慢は夢をかなえるCG機能

●虹も描ける16色カラーグラフィック
8文字単位で色を指定するグラフィックIモード、1文字または1イメージ単位で色を指定しフルグラフィックが描けるグラフィックIIモード、キャラクタをモザイク模様で表示するマルチカラーモードを利用し、さまざまなカラーグラフィックを描くことができます。

●32コのUFOが同時に動くスプライト機能
スプライトとは画面上を自由に動かすことができるキャラクタ。32枚の優先順位がついたスプライト・プレーンで高度なゲーム・アニメ創りを楽しめます。

●シンセサイザ機能が画面に音を重ねる
M5のシンセサイザICは複雑な音楽演奏を可能にしました。音域は6オクターブ。音符、休符、和音、音の強弱、テンポ、音色を指定しプログラムすればあとは自動演奏。画面の絵と組み合わせると楽しさはさらに増します。もちろん、迫力あるノイズも出せるので自分だけのユニークなゲームも創れます。

●ハードウェアのポテンシャルをらくらく使いこなすのはBASIC-G
別売のBASIC-Gを使用するとカラーグラフィック、スプライト、音楽演奏などは簡単なコマンドで制御することができます。BASIC-Gはハードウェアの特長をフルに引きだし駆使するソフトです。

●未来先取りの拡張性
拡張BOX、32KB拡張メモリ、パラレルIOカートリッジ、フロッピーディスク装置などとの接続、拡張が可能です。M5は目的、用途の多様化にも即座に対応していきます。

●ハードウェアの回路図や、モニタプログラムをマニアのために公開します。M5を徹底的に研究してください。



ジョイパッド(別売)¥10,000(2個1組)

m5 ニュース データレコーダ(DR-5)¥12,800 拡張ボックス(EB-5)¥17,800 32KB拡張RAMカートリッジ(EM-5)¥12,000 80桁サーマルプリンタ(PT-5)¥49,800 **好評発売中!**

お問い合わせは:東京営業所☎03(281)8111(代)/仙台営業所☎0222(21)6681(代)/筑波営業所☎0298(52)3121(代)/新潟営業所☎0252(25)1166(代)/山梨営業所☎0552(28)2871(代)/名古屋営業所☎052(562)1663(代)/大阪営業所☎06(343)0900(代)/広島営業所☎082(221)1501(代)/九州営業所☎092(473)7331(代)/ソードOAシステムズ☎03(295)6322(代)/ソードビジネスコンサルタント☎03(342)7401(代)/ソードビジネスシステムズ☎03(498)3696(代)/ソード札幌☎011(731)6107(代)

※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、ソード株式会社・本部宛にお送りください。

ソード株式会社
本部/〒104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋K・1ビル ☎03(281)8111(代表)

資料請求券 M・B・9 M5



クリエイティブな若いハートを熱くするマルチ8。ホビー、学習、ビジネスと、自由につき合えば、君の世界は拡がる。

熱中、作曲、伴奏。三重和音の自動伴奏で作曲・カラオケが楽しめる。

挑戦、コンピュータグラフィックス。640×200ドット。8色の色指定可能。

ワープロもおまかせ。漢字ROM(オプション)の装着でワープロに変身。

新・学習法。楽しく勉強できる学習ソフトは英・数から国・社まで充実。

最新ゲーム。クリエイティブな遊び心を充たす最新ゲームソフトが充実。

ビジネストレーニング。自宅でパソコンに強くなればビジネスも安心。

豊富なマシーン語サービス。高度なプログラムも、自由に組むことが可能。

三菱パソコン MULTI8

本体価格¥123,000(簡易言語ソフト付)

別売周辺機器(●グリーンディスプレイモニタ●カラーディスプレイモニタ●ミニフロッピーディスクユニット●標準データレコーダユニット●プリンタ装置)

マルチ・ポート パーソナル・コンピュータ　五反田 (03) 490-7611　大阪 (06) 202-2816　名古屋 (052) 565-3100　広島 (082) 248-5260　福岡 (092) 721-2301

資料ご請求は各地のマルチ・ポート又は本社パーソナルコンピュータ部へ。

三菱電機株式会社〒100東京都千代田区丸の内2-2-3 本社パーソナルコンピュータ部(03) 218-3543又は右記支社へ ●札幌(011) 212-3738 ●仙台(0222) 64-5656 ●新潟(0252) 41-7220 ●金沢(0762) 52-8821 ●名古屋(052) 565-3257 ●大阪(06) 347-2421 ●姫路(0792) 88-0561 ●広島(082) 248-5260 ●高松(0878) 51-0004 ●福岡(092) 721-2346

本社機器事業部(03) 218-2816又は右記営業所へ ●札幌(011) 212-3787 ●仙台(0222) 64-5742 ●新潟(0252) 41-7227 ●東京(03) 459-5692 ●埼玉(0487) 73-7531 ●金沢(0762) 52-1154 ●静岡(0542) 51-2855 ●名古屋(052) 565-3344 ●大阪(06) 347-2868 ●広島(082) 248-5445 ●高松(0878) 51-0000 ●福岡(092) 721-2233

お客さま相談センター ●札幌(011) 212-3737●仙台(0222) 64-5711●大宮(0486) 65-8211●松戸(0473) 68-9031●東京(03) 475-3110●横浜(045) 201-1415●金沢(0762) 52-1356●名古屋(052) 565-3110●大阪(06) 347-2687●広島(082) 248-5400●高松(0878) 22-3110●福岡(092) 721-2211

カタログ請求券
マルチ8
マイコンBASIC
マガジン
8309

あなたの電話番号をご記入ください

できすぎ、すてき！

遊々、高性能本格派！

出た！こんなにいろいろできる本格パソコン。どんなパソコン人間だって、これなら充分満足できるというものです。しかも、おこづかい感覚の低価格。ホビーからビジネスまで、使い方次第で多彩に活躍します。セガの技術で磨きぬかれた高性能が、キミの腕を、頭を、感性を磨く！

楽々、かんたん操作！

JIS配列、使いやすいキーボード

●操作性に優れた、ASCIIスタンダードのフルキーレイアウト ●カタカナはJIS配列で使いやすさを重視 ●多数のファンクションキーを装備、コマンドやステートメント入力はワンアクション ●64キー、コマンド11、ステートメント45、関数・文字関数37、エラーメッセージ39

レベルアップできる、BASIC

BASICは、入門用のレベルIIカートリッジ(別売)、本格派のためのレベルIIIカートリッジ(別売)を用意。用途にあわせて、レベルアップできます。レベルIIIなら、最大ROM32KB・RAM32 KBで、多彩なプログラミングが可能。

ワンタッチ機能変身、カートリッジシステム

パソコンが、こんなに手軽になりました。カートリッジを本体に差込むだけで、ワンタッチ機能変身！カセットテープにプログラム入力もできるのは、もちろんです。

アニメーションが簡単に、スプライト機能

スプライト機能で、自作アニメーションが自由自在。複数のスプライトをスクリーン上に重ねて、合成像をプログラミングすれば、OKです。さらに遠近感もぐっとリアル。



ボディカラーは、ブラック・アイボリー・ワインレッドからお選びいただけます。

高性能パソコン SC-3000

GAME ゲーム場そのままの人気ビデオゲームが、毎月ゾクゾク発売。家で最新ゲームができる！

BASIC 高度な技術計算から、家庭内の様々な情報管理・処理まで、いろいろな応用ができる！



GRAPHIC 美しい16色に加えて、カラーミキシングでなんと210色が自由に。手軽にオリジナル・アートができる！



MUSIC 3重和音のサウンド機能と、4オクタープの音色にご注目を。パソコンで作曲ができる！



STUDY いまや勉強も、パソコンでやる時代。学習用ソフトを豊富に用意。楽しみながらスタディできる！

ゲーム派に。同時発売！

ゲームセンターから人気ゲーム20種類。毎月毎月、たくさんたくさん、追加発売。

※ゲームカートリッジは、SC-3000・SG-1000の両方にお使いいただけます



※写真のテレビは、本体価格に含まれておりません。家庭用テレビをご使用ください

本格ゲームマシンSG-1000

セガ コンピュータビデオゲーム

SG-1000

¥15,000（本体標準価格 カートリッジ別売）

※本体標準価格は、ジョイスティック1本・ACアダプタ(電源)・TVスイッチボックス・TVケーブルを含むセット価格です。

新発売¥29,800（本体標準価格）

※本体標準価格は、ACアダプタ(電源)・TV切替スイッチボックス・TVケーブルを含むセット価格です。
※BASICをはじめソフトカートリッジ、ジョイスティックは別売です。

セガ パーソナルコンピュータ

SC-3000

●CPU Z-80A(4MHz)●メモリ ROM8 48KB(オプション)、RAM18 32KB(オプション)、グラフィック用V-RAM16KB●表示能力 画面構成・カラーディスフレイ、15色・1色(カラーミキシング210色)、キャラクタ、8・8ドットマトリックス●キーボード 64キー、ASCII準拠配列メインキーボード、48ファンクションキー、コントロールキー、4カーソルコントロールキー、画面切替キー●編集機能／上下左右独立カーソルコントロールキー、ホーム・クリア、挿入・削除、コントロールキー●インターフェイス CRTインターフェイス(RF及びビデオ)、オーディオインターフェイス、FNS、1200ボー、プリンタインターフェイス、ジョイスティック●サウンド出力 EXTスピーカ取付可能●時計機能／内蔵●拡張ユニット 5スロット取付可能、音響カプラ300ボー、ミニフロッピイ●電源・消費電力／DC9V・7.7W(本体附属品・ACアダプタ使用)●外形寸法・重量 353(W)×210(D)×46(H)mm・1.1kg

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
マイコンベーシック係 〒144 東京都大田区羽田1 2 12 ☎(03)742 3171(大代表)

お求めは全国の家電量販店、マイコンショップ、カメラ店、有名デパート玩具売場、玩具店まで

BASIC is Best Communication.

まずBASICを制覇(マスター)する。パソコンとの対話はそこから始まります。

COMMODORE 64



BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeのこと。つまり初心者向けの多目的な命令語を言います。BASICを使いこなせたら、パソコンはグーンと身近かになる。コモドール 64を使いこなせたら、コンピュータをより鮮明に理解できる。コモドール 64は、BASICマスターのマニュアルマシン。持てる限りのノウハウを完全に凝縮したコモドールの自信作です。だから、まずBASICから。だから、コモドール64で。

近未来の夢は、そこから実現します。——さらに ●複雑なテクニックぬきで超迫力グラフィックがプロデュースできるスプライト機能(VICⅡチップ)●最少のプログラムでオリジナルサウンドをらくらく創造。驚異のシンセサイザ機能(SIDチップ)。2大特長はパソコンを知りつくした人にとっても超魅力。

COMPUTER OF THE YEAR

EXPRESS

記念キャンペーン実施中。



※いま、英国で10万本以上のベストセラー

'82の最高名誉賞"Computer of the Year"を受賞したコモドール。信頼のハイクオリティ＆リーズナブルプライスを全世界に実証する出来事でした。そしてもうひとつ、日本総発売元がmuminに変わりました。これを記念し感謝の意をこめて、ただ今キャンペーンを実施中。コモドール64お買上げの方に①パソコンのA to Zとプログラム作成が簡明に説かれたBASICテキストおよび②テキストに即したデモソフト(サウンド・カラー・グラフィックス・スプライト機能を含む)や、理解しやすい対話式クイズソフト、ドリルソフトなど全17のプログラムを収めたソフトカセット2本、さらに③フローチャート作成用のテンプレートをセットして、無料プレゼント！期間は10月15日まで。好評を博し続行中。お早めにどうぞ。

●記念キャンペーン実施店は……

九十九電機㈱　上新電機㈱J＆P　マイコンショップCSK　パスカル　FBシステム　真光無線㈱　関東電子　㈱船橋そごう3F　コムスポット　共立　カトー無線　せいでん　第一産業㈱　カホパーツセンター　ヒエン堂　コバヤカワ電器　トヨムラ　㈱シンプル

●カタログご希望の方は60円切手同封のうえ、㈱ムーミンまでお申込みください。

commodore COMPUTER

MUMIN CORPORATION

日本総発売元　株式会社ムーミン

〒108 東京都港区芝4-7-7 田町アネックス　TEL (03)455-6161(代)

大阪支社　〒542　大阪市南区長堀橋筋1-45-1 日生長堀橋ビル　TEL (06)251-4001

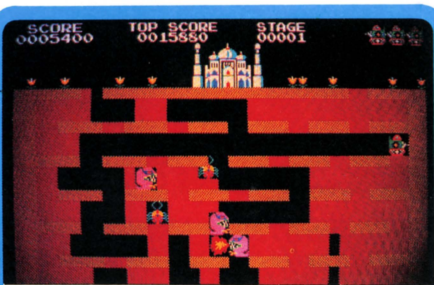
㊟この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によっては異ります。

Hudson soft

ニューパッケージで新登場!!

オールマシン語 ¥2,800

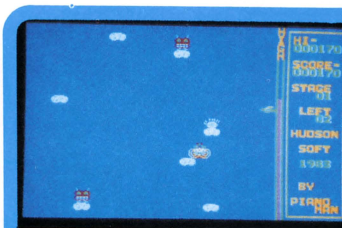
PC-6001mkII おしゃべりゲームソフト誕生!!



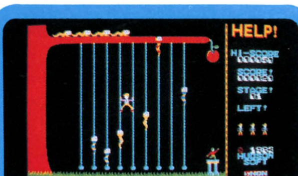
イタサンドリアス
地底タンクに乗って地中を走れ!



ヒヨコファイター
ヒヨコになってタマゴを食べよう!



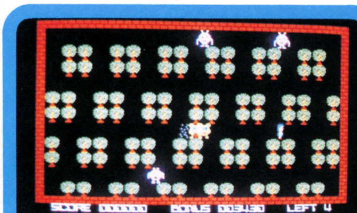
スカイダイバー
大空を1人じめ、あっ! ロケットが



HELP!
ヘビとあなたの知恵くらべ



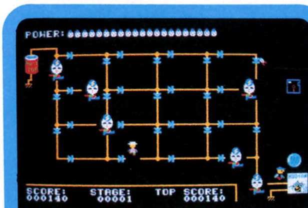
ベジタブルクラッシュ
野菜軍機と世紀の大決戦



フィールドウォーズ
地雷をセットしてオバケをやっつけろ



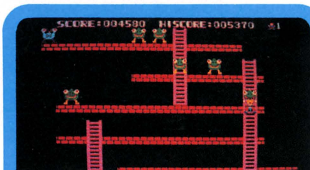
MJ-05
地球の運命を握るのはあなた!



パワーフェイル
ハドソン開発センターを守れ!



ポリスドッグ
小犬の警察官は力はなくても賢いぞ!!



来なさい!
エイリアンが家の中に大挙して攻めてきた



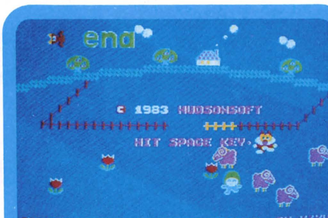
Justice Knight
マイコンはもうメルヘンそしてファンタジー



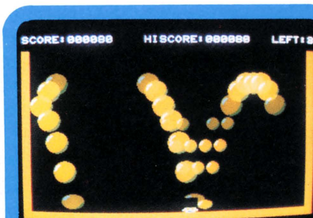
ボンバーマン
風船オバケをやっつけろ!



シーボンバー
シーボンバーとは海底基地を守る唯一の武器だ



ひつじや〜い
牧歌メルヘン調ゲームです



キャノンボール
さあ大変! タマの洪水だ

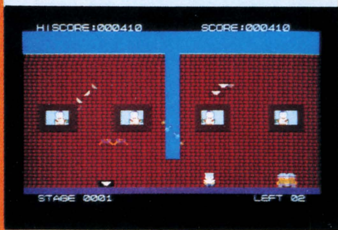
※最新ソフトカタログをご希望の方はX1、PC-8001mkII、パソピア7、FM-7、日立レベル3マークV、MZ-700、MZ-2200、PC-6001mkIIの機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて，お申し込み下さい。

∴通信販売はソフト名を明記の上お近くのハドソンB-8係まで現金書留にてお送り下さい（送料無料）

Hudson soft

楽しさいっぱい、ハラハラドキドキ!!

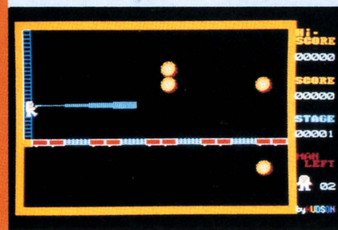
ディッシュキャリア



おばさんが2階から落としてくる皿、ナイフ、etcを受け取ってにいちゃんへ ¥3,200

対応機種
X1, PC-8001mkII, FM-7

ファイヤーボール



大きな火の玉ファイヤーボールを水鉄砲で小さくしろ！ ¥3,600

対応機種
X1, PC-8001mkII, FM-7

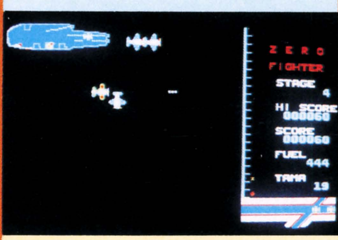
雨の日は大忙し



引っ越したボロアパートの雨漏をコップで受け止めて！ ¥3,600

対応機種
X1, PC-8001mkII, FM-7
パソピア7

ゼロファイター



空前の名機ゼロ戦に乗って飛びまわれ！ ¥3,800

対応機種
X1, PC-8001mkII, FM-7
レベル3マークV

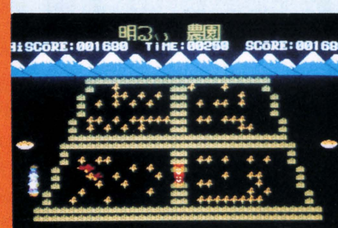
カラーボール



７色に変化するボールをフライパンで打ちとれ！ ¥3,200

対応機種
X1, PC-8001mkII, FM-7

明るい農園



壮大な自然を相手に展開するゲーム ¥3,800

対応機種
X1, パソピア7, レベル3マークV

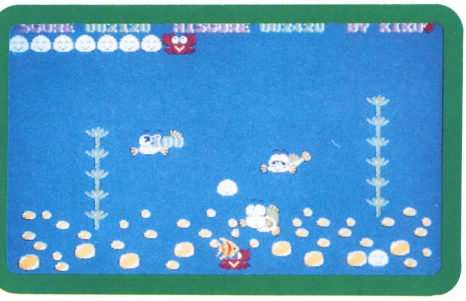
めだかのきょうだいがゲームソフトになった!!

© テレビ朝日ミュージック

パソコンテレビX1用

めだか、こねこ、すずめのきょうだいが繰りひろげるメルヘンの世界!!

X-1086
言語マシン語
¥3,000



上から落ちてくるおにぎりを食べて下さいね！下から出てくるスイカを食べるとボーナス点がプラスされます。
ただし上まで上がってしまうと減点ですよ。
ひとつも食べられないとゲームオーバーです。

※PC-8001mkII, FM-7, パソピア7も開発中!!

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416



マイコンワールド

豊富で確かな情報をお届けするのが、我々の重要な役目の一つだと思っています●



武田鉄矢のコマーシャルでおなじみ

NEC・PC-6001mkII

この機能でこの価格!
PC-6001がグレードアップして登場。

- 音声合成ができる、ボイスシンセサイザ内蔵。
- 読みやすい日本語表示ができる、漢字ROM内蔵。
- 色彩鮮やか、ドット単位の15色グラフィック機能。
- 三重和音演奏ができる、シンセサイザ機能。
- RAM64KBの大容量メモリ実装。

★本体標準価格…¥84,800
★14型ディスプレイ(15色)……¥65,800
★ディスプレイ置台…………¥5,500

MICOM・EXCHANGE

マイコンエクスチェンジのご案内

グレードアップはエクスチェンジで

マイコンエクスチェンジとは、不要になったお手持ちのパソコン・周辺機器を、あなたの希望価格で売買するために、売場スペースをお貸しするシステムのことです。1ランク上の商品が欲しくなった方など是非ご利用下さい。



エクスチェンジ取扱店
- 新宿店 ☎03-350-1241
- マイコンショップ ☎03-253-7111

★展示期間/1期10日間、3期30日間まで。
★ディスプレイ/ラオックスで行ないます。
★お申し込み/1期10日間、展示料金1,000円をそえてお申し込み下さい。展示料金は返却致しません。(身分証明書と印鑑をご用意下さい。尚、18才未満の方は保護者の承諾書が必要となります。)
★販売価格/お客様と当社販売員が相談の上決定致します。
★販売手続/ラオックスで行ないます。(手数料として、販売価格の1割を頂きます。)
★破損・事故/お客様の不注意による事故に対しては、補償できません。
★営利を目的とした団体、会社等にはお貸し致しません。

今 マイコンが よりお求めやすくなった

●商品は今スグお届け、お支払いはあとでゆっくり

冬のボーナス一括払い

今年冬1/2・来年夏1/2のボーナス2回払い

(但し、来年夏のお支払い時に残額に対し3%の手数料を頂きますのでご了承下さい。)

●月々わずかなお支払いで、手続きも簡単

マイコンクレジット取扱中

(30万円以上のマイコン製品お求めの方は、36・48・60回の長期で手数料も安いマイコンクレジットがご利用頂けます。もちろん30万円以下でも3〜30回払いのクレジットがご利用頂けます。)

★各社クレジットカードもご利用頂けます。

18才未満の方でもクレジットOK!
(但し、保護者の承諾書が必要となります。)



マイコン販売員 ソフト開発員を募集いたします。

来春卒業予定者を対象に、マイコン販売員、ソフト開発員を募集いたします。大卒・高卒を問いません。ご希望の方は会社案内を郵送いたします。マイコンに興味ある、やる気ある人材を求めています。

★詳しくは、当社人事部☎03-251-7091まで、ご遠慮なくお問合せ下さい。

今、いちばんおもしろい ソフト情報 お届けします(7月10日現在)



●NEC/PC-6001・6001MKII用

アスキー	ポリス&ギャング	¥2,800
クリスタルソフト	聖なる剣	¥4,200
ツクモ	ウルトラ四人麻雀	¥3,800
ポニカ	スパイ大作戦	¥2,800
ポニカ	シューティングインベーダ	¥2,800

●NEC/PC-8801用

アスキー	フライトシミュレータ	¥2,800
エニックス	アルフォス	¥4,800
コムパック	プロ野球スーパーシミュレーション	¥4,500
クリスタルソフト	コスモクロス	¥4,800
エニックス	ドア・ドア	¥3,800

●NEC/PC-8001・8001MKII用

RAM	スーパーペンギン	¥3,000
テクノソフト	スターフリート	¥4,500
シンキングラビット	倉庫番	¥3,400
テクノソフト	4人マージャン	¥4,000
パルコム	競馬帝王学	¥4,800

●富士通/FM-7・8用

T&E	3Dゴルフシミュレーション	¥4,000
T&E	プロ野球スーパーシミュレーション	¥3,500
エニックス	マリちゃん危機一髪	¥3,600
エニックス	女子寮パニック	¥3,800
リットーミュージック	ミュージックハーモナイザー3	¥3,500

●シャープ/X-1用

T&E	3Dゴルフシミュレーション	¥4,000
デービーソフト	dB-BASIC	¥3,000
テクノソフト	バックギャモン	¥4,000
CSK	ゴルゴ13	¥4,800
テクノソフト	四人麻雀	¥4,000

オリジナルゲームソフト 近日発売

お待たせしました。最高に楽しいゲームソフトいよいよ登場! ご期待ください。

●カセットテープ(PC-8801用)
シミュレーションゲーム「石油王」

●ディスク版(NECのN-BASIC使用機種に対応)
アドベンチャーゲーム「THE FAR WAY」

ブランド名 Brain Media

★ブレーン・メディアでは、ソフトウェアの、うもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。詳しくは、ラオックスコンピュータ事業部☎03-354-8571までお問い合わせください。

★本店・新宿店にて地方発送承ります★会社で導入される場合はお得なリースをご利用ください。

●埼玉地区

浦和店	浦和駅前 コルソ4F	☎0488 24-5311
岩槻店	岩槻消防署 近く	☎0487 57-2561
わらび店	わらび駅東口 歩いて2分	☎0484 43-2161
大宮駅ビル店	大宮駅ビル "ピノ"5F	☎0486 44-3551

●千葉地区

市原店	五井駅前 ヨーカドー隣り	☎0436 21-5331
稲毛店	国鉄稲毛駅 東口そば	☎0472 53-2136
船橋 ららぽーと店	船橋ららぽーと 専門店街2F	☎0474 34-3971

●神奈川地区

厚木店 オーディオ館	小田急線本厚木駅前、ヨーカドー隣り	☎0462 22-2722
横浜 伊勢佐木町店	横浜市中区 伊勢佐木町通り	☎045 261-1251
大和店	大和電報電話局 隣り	☎0462 61-2011

★お求めは、お近くのラオックスへ…………



また仲間がふえた!

マイコンコーナー 続々誕生!

ハード・ソフトから周辺機器まで勢揃い

戸塚店	小山駅ビル店
国道1号線沿い 戸塚消防署前	ファッションランド小山駅ビル 2F
☎045 881-3161	☎0285 23-4652

ツクモ夏のサヨナラ大バー

マイコン家庭教師制度開設!! あなたのご自宅まで インストラクターを派遣致します。

NEC PC-8001MKII組み合わせシリーズ



¥123,000

Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥164,300➡特価¥122,800

Bセット PC-8001MKII＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥217,400➡特価¥153,800

Cセット PC-8001MKII＋NH14DD(2000文字¥69,800)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモ オリジナルソフト5本＝定価¥222,400➡特価¥166,800

Dセット PC-8001MKII＋NH12D9(高解像2000文字)＋接続ケーブル＋データレコーダーサンヨー 11DR＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥250,600➡特価¥189,800

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は¥107,000を加算した額が各合計特価になります。

富士通 FM-7 組み合わせシリーズ

¥126,000
(簡易言語ソフト付)



Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用データレコーダー＋ツクモ オリジナルソフト5本＝定価¥165,800➡特価¥125,800

Bセット FM-7＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥220,400➡特価¥154,800

Cセット FM-7＋NH14DD(2000文字) ¥69,800＋接続ケーブル＋専用データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本＝定価¥225,400➡特価¥168,800

Dセット FM-7＋NH12D9(高解像2000文字)＋専用データレコーダー＋ツクモ オリジナルソフト5本＝定価¥253,600➡特価¥191,800

※データレコーダーをKD-290に変更ご希望の方は¥125,000を加算した額が各合計特価になります。

MZ-700組み合わせシリーズ



Aセット MZ-721(¥89,800)＋JOY-700(¥5,800)＋ツクモオリジナルソフト10本(¥25,000)＝定価¥120,600➡特価¥79,800

Bセット MZ-721＋14インチ カラーモニター(¥67,800 接続ケーブル¥1,800)＋ツクモオリジナルソフト5本(¥12,500)＝定価¥171,700➡特価¥ 99,000

Cセット MZ-721＋NH-14-DD(¥69,800 高解像2000文字)＋ケーブル(¥1,800)＋ツクモオリジナルソフト5本(¥12,500)＝定価¥173,900➡特価¥116,000

上記組合せでMZ-721を731に変更の場合はセット価格に¥28,000を加算した額がセット価格になります。



パソピア7入門機ヒット

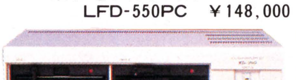
Aセット パソピア7(¥119,800)＋家庭用TVアダプター(¥13,000)＋データレコーダー(¥12,800)＋ウルトラ4人麻雀 他ソフト(¥6,800)＝定価¥152,400➡特価¥132,000

Bセット パソピア7＋14インチ中解像モニターTV(¥67,800)＋ケーブル(¥1,800)＋ウルトラ4人麻雀他ソフト＋データレコーダー＝定価¥209,000➡特価¥167,000

チャンス ディスク ウルトラ・スーパー・特価セール



東京電子科学機材
LFD-550PC ¥148,000



工人舎 KD-290 ¥148,000

PC-8801コース LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット＋コンビニエンスDOS＋システムディスケット＝定価¥184,800➡特価¥138,000

PC-8801コース LFD-550PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥187,000➡特価¥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合＝定価¥180,000➡特価¥148,000

PC-8001MKIIコース LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,500➡特価¥138,000

PC-8801コース KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋コンビニエンスDOS＝定価¥184,000➡特価¥148,000

PC-8001コース KD-290PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥218,000➡特価¥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合＝定価¥187,000➡特価¥148,000

PC-8001MKIIコース KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー＝定価¥184,800➡特価¥148,000

FM-7コース KD-290FM＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥190,000➡特価¥152,000

FM-7コース TF-20＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝定価¥190,000➡特価¥163,000

通信販売御利用の方は、251—9911へ

クレジットでもOKです (通信販売御利用の方は、荷作送料¥2,000加算して下さい)

YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルに430m²のビッグなマイコンショップ

YDKフレッシュアップセール



パソコンデスクがついてくる！

8月31日まで実施中

全館FRESH UP！ 全商品YDKスーパープライスで大奉仕中



YDKオリジナル パソコンデスク プレゼント

パソコンをシステムでお買上げのお客様にYDKオリジナルパソコンデスク1台プレゼント。

YDK テレショップ

電話一本・ハガキ一枚で即納品

全国どこでも特別価格でハード、ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。



ご来店サービス
ダーツゲームで
レジャー用品 プレゼント

お買上げ3,000円以上でもれなくダーツゲームでレジャー用品プレゼント。
YDK賞はNEC PC-2001！

日本初のフルサポートシステムを採用

- パソコン110番 何でも相談室（会員専用） AM10:00〜PM11:00
- ハードスピード修理、スペア機も用意
- YDKセミナー・スクール

NECシリーズ



新発売

PC-6001mkII

話せる、漢字る、カラフる。高度な機能を備えた実力派。シルバーメタリック、アイボリホワイトの2色。

●本体PC-6001mkII ●カラーディスプレイPC-60m43 ●データレコーダPC-6082 ●ディスプレイ置台 ●カラーディスプレイケーブルPC-60m91

合計標価 ¥177,900

頭金0円 初回7,819円 6,300円×29回 ㊍0円

パソコンデスク+マイコンラボ(33,600円の品)サービス

名機PC-8001を磨きあげて画期的大改良

PC-8001MKII

●本体PC-8001MKII ●漢字ROMボード ●12″カラーモニタPC-8058 ●データレコーダPC-6082 ●24ピン熱転写プリンタPC-8824(漢字ROMボード付)

合計標価 ¥500,600

頭金0円 初回6,975円 6,800円×59回 ㊍2万×10回

パソコンデスク+マイコンラボ(36,000円の品)サービス

NECのキャリアを生かした高性能。パワフルな16ビットパソコン。

PC-9800シリーズ

●本体PC-9801 ●14″高解カラーモニタPC-8853N ●漢字ROMボード ●漢字プリンタNM-9100RO ●ケーブル ●8″FDD PC-9881

合計標価 ¥1,121,500

頭金0円 初回16,835円 11,100円×59回 ㊍7万×10回

パソコンデスク+ソフト5本サービス

184Kバイトのメモリを標準実装。すべての機能がハイレベル ビジネスソフトも豊富です。

PC-8800シリーズ

●本体PC-8801 ●漢字ROMボード ●TOEI 14″高解カラーモニタFTC-1435 ●プリンタPC-8824 ●漢字ROMボード ●5″FDD PC-80S31 ●システムディスク ●カラーケーブル

合計標価 ¥784,800

頭金0円 初回14,810円 9,000円×59回 ㊍4万×10回

パソコンデスク+マイコンラボ(36,000円の品)サービス

シャープ パソコンテレビ X1

コンピュータと映像のクロスオーバー！初のスーパーインポーズ機能 ゲームソフトも日毎に多彩



●本体 ●14″カラーディスプレイテレビ ●グラフィックRAM

合計標価 ¥300,000

頭金0円 初回5,550円 5,100円×29回 ㊍3万×5回

パソコンデスク+ソフト5本サービス

富士通 FM-7

先進技術が無中にさせるヒット作



●本体●シャープ14″カラーモニタ14M-112C●ケーブル ●サンヨーデータレコーダ

合計標価 ¥259,000

頭金0円 初回6,528円 4,500円×29回 ㊍3万×5回

パソコンデスク+ソフト5本サービス

ミニフロッピーディスクLFD-550PC

＊PC-9801用・PC-8801用・PC-8001MKII用＊
●LFD550PC ●ケーブル ●システムディスケット

合計標価 ¥160,000

頭金0円 初回6,600円 3,000円×59回

ディスケット5枚サービス

新発売コーナー

キャノン X-07



バックにもすっぽり収まるA5サイズ。どこでも持ち運び自由の高性能ハンディパーソナルコンピュータ

●本体●サーマルプリンタ

合計標価 ¥89,800

頭金0円 初回5,804円 4,500円×19回

日立 ベーシックマスターL3マーク5



フルグラフィックで高いコストパフォーマンスのフルセット

●本体●14″高解カラーモニタ●3″コンパクトFDD●感熱プリンタ●I/Oカード ●システムディスク

合計標価 ¥450,800

頭金0円 初回11,745円 5,900円×59回 ㊍2万×10回

パソコンデスク+コンパクトディスケット5枚サービス

三菱 マルチ8



遊ぶ楽しさに活用する楽しさをプラスした、マルチ8

●本体●14″カラーモニタ●漢字ROMカートリッジ●モニタケーブル●データレコーダユニット

合計標価 ¥281,500

頭金0円 初回8,085円 6,100円×29回㊍3万×5回

パソコンデスクサービス

ナショナル JR-800

32字×8行の大型表示。先進のハンドヘルド

標準価格 ¥128,000

頭金0円 初回5,208円 3,800円×19回 ㊍2万×3回

シャープ MZ-2200

8色カラー対応グラフィック標準装備。自由に組めるコンポタイプMZ登場

●本体●12″専用カラーモニタ ●データレコーダ

合計標価 ¥249,800

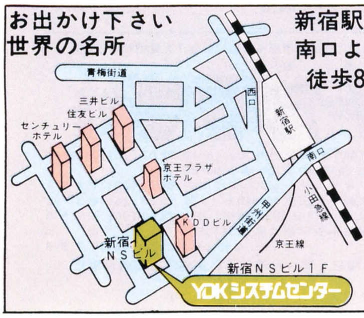
頭金0円初回8,012円5,500円×29回㊍2万×5回

パソコンデスクサービス

掲載例はほんの一例です。この他各種豊富に取り揃えております。

お出かけ下さい世界の名所

新宿駅南口より徒歩8分



お申し込み方法

全国完全無料配送！（フルサポートのYDKなら後々安心です。）
①商品名（メーカー、型番）②合計標準価格（※標準価格を、記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします。）③お支払方法（クレジット／現金）④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額⑤お名前⑥年齢⑦ご住所⑧電話番号⑨ご職業⑩他、ご意見、ご希望、ご提案などを官製葉書にご記入の上、右記宛ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

★クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを！ お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合わせ下さい。御振込銀行／住友銀行新宿新都心支店 普通103379 株式会社ワイ・デー・ケー

お問い合せ・お申し込みは

YDKシステムセンター



MB9係まで

☎03-342-2441(代)

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階

第1回
マイコン
ソフトウェア
コンテスト開催

海外特派＋
賞金総額 400万円

プログラム募集のご案内

パーソナル・コンピュータの普及は目ざましいものがあります。性能、機能を見ても、10年前には高価な大型電算機がやっとこなしていた仕事を楽々かたずけてしまうほどになっています。

ソフトウエアに関しても、パソコンは「自由にプログラミングができる」という大きな特徴を持っているため、BASICレベルでのプログラムは多くの人が書けるようになっています。

しかし、強力になったパソコンの能力をフルに活かしたプログラムを、だれでも組めるわけではありません。

電波新聞社では、パソコンの持つ力を引出し、私たちの生活をより豊かにしてくれる優秀なプログラムを発掘し、多くのユーザーに役立てていただく目的で本コンテストを開催します。ふるってご参加ください。

▶テーマ：パーソナル・コンピュータの性能、機能をフルに活かしたプログラム。ホビー、実務、教育など、内容のジャンルは問わない。

※応募作品は、特定企業の権利に属さない、未発表の創作になるものとします。

▶対象機種：一般にパーソナル・コンピュータと呼ばれるものであれば、機種は問わない。

▶応募方法：①……プログラムはテープあるいはディスケット（使用システムを記入）にセーブしてお送りください。

②……Ⓐプログラムの内容、Ⓑ使いかた、遊びかた、Ⓒ操作方法、Ⓓプログラムのしくみ…などを400字づめ原稿用紙2～3枚程度にまとめて同封してください。

③……使用機種名、言語、メモリ容量もお書きください。

④……原稿用紙、テープ（ディスク）、封筒のウラには㋑住所、氏名、年令、職業（または学校名・学年）、電話番号、㋺プログラムのタイトル、㋩使用機種名をお書きください。

▶送付先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社出版部「第1回マイコン・ソフトウエア・コンテスト」係

▶締切り：昭和58年10月18日（当日消印有効）

▶選考・発表：各界コンピュータ専門家、月刊「マイコン」、月刊「マイコンBASICマガジン」、「OAパソコン」編集部から構成される選考委員にて実施します。発表は月刊「マイコン」、月刊「マイコンBASICマガジン」昭和58年12月号誌上で行ないます。

▶賞：

グランプリ	表彰盾＋100万円＋海外特派（または同等のパソコン機器）	1名
優秀賞	表彰盾＋50万円＋海外特派（または同等のパソコン機器）	3名
佳作	表彰盾＋20万円	5名
入選	表彰盾＋5万円	10名
応募記念品		全員

※海外特派は、ウエスコン（米国サンフランシスコ）COMDEX（米国ラスベガス）、CEショー（米国ラスベガス）、NCC（米国ロサンゼルス）など、パソコン関連のショー取材等を行なっていただきます。

※入賞作品の版権は電波新聞社に帰属いたします。

※応募いただいた作品は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

※応募作品を、当社発行の出版物に掲載させていただくことがあります。また、ソフトウエアとして商品化させていただく場合もあります。これについては著作権使用料をお支払いします。

電波新聞社
東京本社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 (03)445-6111
大阪本社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 (06)203-3361
西部本社
〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092)431-7411

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店 良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60



下記の組合せは、ほんの一例です 本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい すべて断然ご有利なウルトラプライスにて皆さんの夢多きパソコンライフへの 一助とさせていただきます

一周年特価

RGB 14″カラーディスプレイ・データレコーダー付
夢のジョイント価格
※頭金なし・ボーナスなし・48回払い

品名	標準価格合計	特価	月々
NEC PC-8001mkII	207,400円	182,200円	4,900円
富士通 FM-7	210,000円	185,000円	5,000円
TOSHIBA PASOPIA 7	204,200円	172,000円	4,600円
HITACHI ベーシックマスター MARK5	202,400円	172,000円	4,600円

※新製品コーナー

	(標準価格)	
三菱 MULTI8	128,000円	➡ ウルトラプライス
NEC PC-6001mkII	84,800円	➡ ウルトラプライス
シャープ MZ-2200	128,000円	➡ ウルトラプライス

開店1周年記念 フロッピーディスク・プリンター祭り

●フロッピー

TF-20 (EPSON)

Aセット	TF-20	PC用	¥178,000→¥143,400
Bセット	TF-20	FM用	¥182,000→¥147,400

LFD550 (東京電子科学)

Cセット	LFD-550	PC用	¥160,000→¥129,400
Dセット	LFD-550	FM用	¥170,000→¥137,000

●プリンター

RP-80

Eセット	PC用	¥96,500 →¥77,200
Fセット	FM用	¥95,800 →¥76,600

FP-80

Gセット	PC用	¥161,300→¥129,000
Hセット	FM用	¥156,600→¥125,200

FP-80K

Iセット	PC用	¥201,300→¥161,000
Jセット	FM用	¥196,600→¥157,200

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット5枚サービス！
プリンターはケーブル付,プリンター用紙1000枚 サービス！！！

各メーカーのインストラクターによる実地指導 '83夏のビジネス・フェア

8/19→21	8/26→28	9/2→4
カマラード	リポート300	オリベッティ

EPSON HC-20

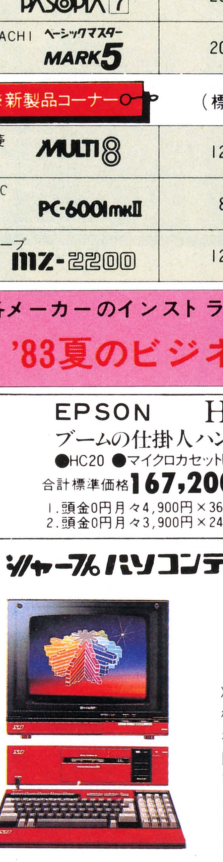
ブームの仕掛人ハンドヘルド
●HC20 ●マイクロカセットH20MC ●活用書
合計標準価格 **167,200**円 ➡ ウルトラプライス
1.頭金0円月々4,900円×36回㊌0円
2.頭金0円月々3,900円×24回㊌1万9千×4回

NEC PC-8201

週刊誌サイズのハンドヘルド
コンパクトボディーに超本格機能
ワインレッド(R)・メタリック(M)・ホワイト(W)
★大型液晶:40桁×8行 ★CRT接続で640×200ドット
★漢字もOK★メモリーは最大128Kバイト(本体内) ★RAMに書き込み保存で手帳がわりも★データ通信もOK

●PC-8201
標準価格 **138,000**円 ➡ ウルトラプライス
1.頭金0円月々4,300円×36回㊌0円
2.頭金0円月々3,300円×24回㊌1万7千×4回

シャープ パソコンテレビ X1



X1が誇る数々の素晴らしい機能、映像が一気に面白くなる ■多画面切換え ■図形や文字の色が瞬時変更機能■任意の面の色づけが簡単 ■8オクターブ3和音のシンセサイザー音が楽めしめる

●パーソナルコンピュータ+キーボード… CZ-8000標準価格155,000円
●14型カラーディスプレイテレビ………… CZ-800D標準価格113,000円
●ダラフィックARAMCZ-8GR

標準価格合計 **¥300,000**
⬇
セット特価 **¥258,000**

頭金0円月々5,300円×8回㊌1万×8回

NEC PC-9801

超本格派に(ビジネス・学術向き)
最新16ビット機



●PC-9801 ●漢字9801 ●カラーPC-8853K ●漢字プリンターNM-9100RO ●8標準F.D.D PC-9881 ●8ディスク日本語ワープロ ●用紙1,000枚サービス ●8両倍ディスケット10枚サービス

合計標価 **1,178,200**円 ➡ ウルトラプライス
頭金0円月々12,500円×60回㊌7万×10回
リース例6年リースで月額20,570円

富士通 FM-7 "漢字プリンターがいらない"

FM-7+RGB II+カラーケーブル
当社激薦品
漢字ロムカード+TF-20 I/Fカード+システムディスク+RP-80+プリンタケーブル+コマスの日本語ワープロ
※印字見本入要の方はお電話下さい。

合計標準価格 **¥573,400**
⬇
セット特価 **¥495,000**
頭金0円月々8,400円 ㊌3万×8回

富士通 FM-11

16ビット・8ビット両用機 (CP/M実装)

●FM11-EX (CP M-86、F-BASIC、簡易言語(FMCALC))
●専用高解カラー (MB27311) ●プリンター (MB27403)
●増設FDドライブ (MB27609) ●漢字ROM

合計標価 **854,400**円 ➡ ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回㊌5万×10回

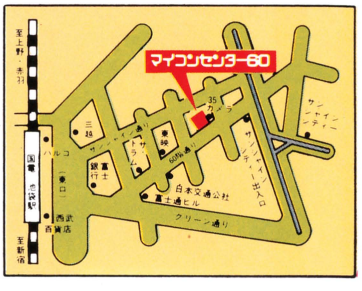
お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム (配送料は完全無料)

理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。
電話の場合、名前とTEL番号を言っていただければ1分以内にこちらからかけます。(電話料金の心配はいりません。)

お申し込み方法 (※②は定価合計でも自動割引されますから、ご安心下さい。)

①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット/現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希額⑤お名前⑥年令⑦ご住所⑧電話番号⑨お職業⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書にご記入の上下記宛ご郵送下さい お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信宅銀行池袋支店 普通口座ーNo2706052にお振込下さい。※送料手数料は差引OK ※口座名:(株)マイコンセンター

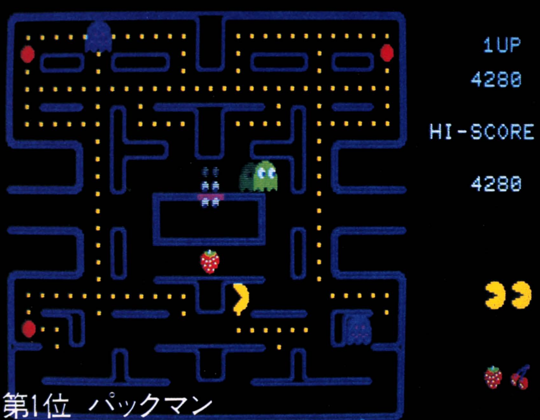
●日本一安いクレジット1回〜60回までの自由自在
ご来店、熱烈歓迎！ 朝10:00から、夜8:00まで！



お問い合せ お申し込みは **マイコンセンター60** B1係 ☎03-980-1360(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5 (サンシャインシティー出入口前)

Dempa

マイコンソフト Best 20



第1位 パックマン


第2位 ミッドウェイ

順位	タイトル	メーカー	機種	価格	順位	タイトル	メーカー	機種	価格
1位	パックマン	電波新聞社	X-1	3,500円	11位	BASIC教室	電波新聞社	PC-6001	4,500円
2位	ミッドウェイ	電波新聞社	FM-7	3,800円	12位	ヨット シミュレーション	電波新聞社/ラシャース	PC-8801	3,800円
3位	ミッドウェイ	電波新聞社	PC-8001 (mk II)	3,800円	13位	実戦・花札(コイコイ)	電波新聞社/ラシャース	FM-7	3,800円
4位	パックマン	電波新聞社	FM-7	3,500円	14位	パッチパズル	電波新聞社	FM-7	3,000円
5位	BASIC教室	電波新聞社	PC-8001 (mk II)	4,500円	15位	BASIC TEXT CONVERTER PC-8801→MZ-2000	電波新聞社	MZ-2000	3,800円
6位	システムソフトウェア コンバーター MZ-2000→X-1	BASIC HOUSE	X-1	3,800円	16位	BASIC TEXT CONVERTER PC-8001→MZ-2000	BASIC HOUSE	MZ-700	3,800円
7位	実践 グラフィック麻雀	電波新聞社 ラシャース	FM-7	3,800円	17位	三次元カーレース	電波新聞社 ラシャース	MZ-700	3,500円
8位	ヨット シミュレーション	電波新聞社 ラシャース	X-1	3,800円	18位	実戦・花札(コイコイ)	電波新聞社 ラシャース	X-1	3,800円
9位	三次元ゴルフ	電波新聞社 ラシャース	MZ-700	3,500円	19位	BASIC TEXT CONVERTER PC-8001→MZ-2000	電波新聞社	MZ-2000	3,800円
10位	実戦 プロ野球ゲーム	電波新聞社 ラシャース	FM-7	3,800円	20位	BASIC TEXT CONVERTER PC-8801→MZ-2000	BASIC HOUSE	X-1	3,800円

◎電波新聞社で発売中の800タイトルにのぼるソフトの中から7月度販売ランキングベスト20を紹介します。お求めは全国有力店でどうぞ。

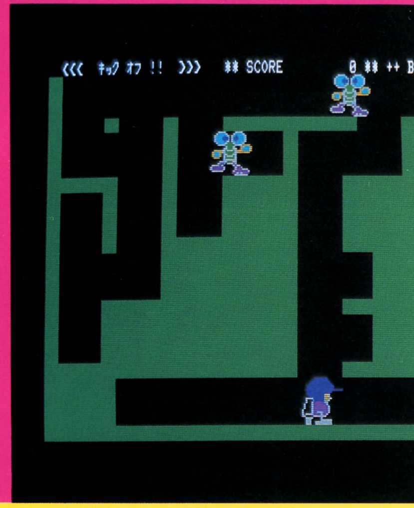
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111



ミステリーハウス（Ⅰ）

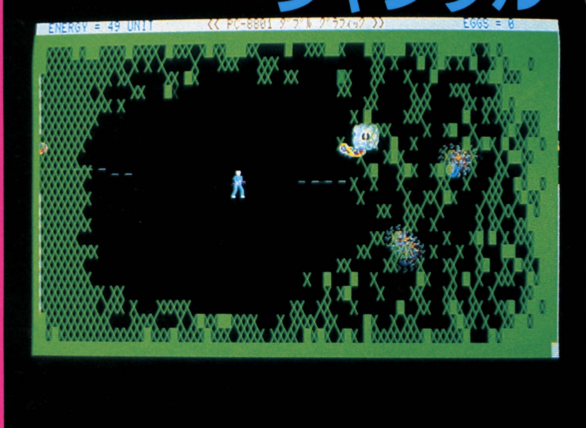
機種　PC-8801
定価　5,200円

アドベンチャー・ゲームの決定版。複雑怪奇な家の中にかくされたダイヤ・金を見つけだす高度な知的冒険ゲーム。
君の推理力と記憶力をマイコンに集中!!



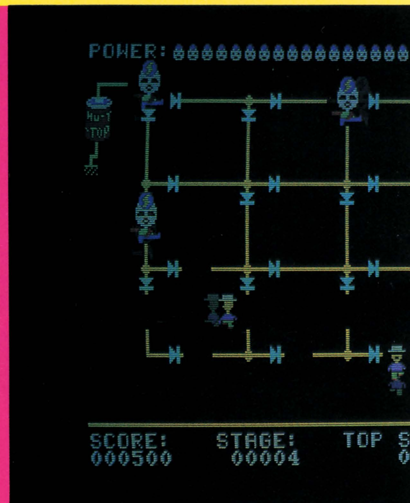
めざせランク

ジャングル・ショック



機種　PC-8801
定価　3,000円

ここはアマゾンの奥地。怪虫のタマゴを取りに奥深く入り込んでしまった。スリル感バツグン！

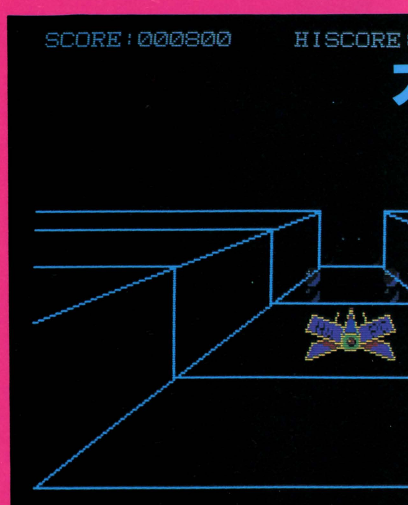


ラブ アント ラブ



機種　PC-8801
定価　3,000円

アリさんとアリさんのラブストーリー。しかし、女王様には兵隊アリがついていてじゃまをしま～す。



新作紹介

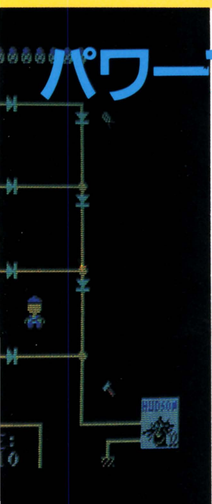
キック オフ



機種　PC-8801
定価　3,000円

スーパーランドセルを背おった（テクテク）を襲うALIEN（ワイワイ）。ラグビーボールをひろい、ALIENめがけてキックオフ。

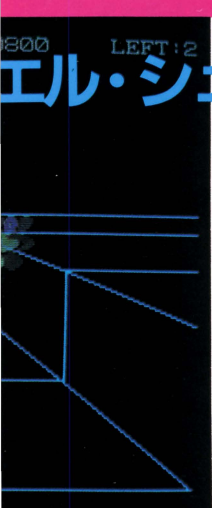
パワーフェイル



機種　PC-8001 mkII.
FM-7
定価　3,800円

オジャマおじさんがペンチをもって、格子状に結線された電線を切断します。電線を接続してオジャマおじさんをやっつけろ！

エル・シューター



機種
X-1
PASOPIA 7
PC-8001mkII
定価　3,200円

スリルとスピード感あふれる三次元立体ゲーム。怪物カエルやボールが飛んでくるゾ。

ベジタブルクラッシュ



機種　X-1
PASOPIA7
PC-8001mkII.
定価　3,800円

リンゴ・ナス・ニンジンが編隊をくんでやってくる。フォークの弾を武器に撃ちまくれ！

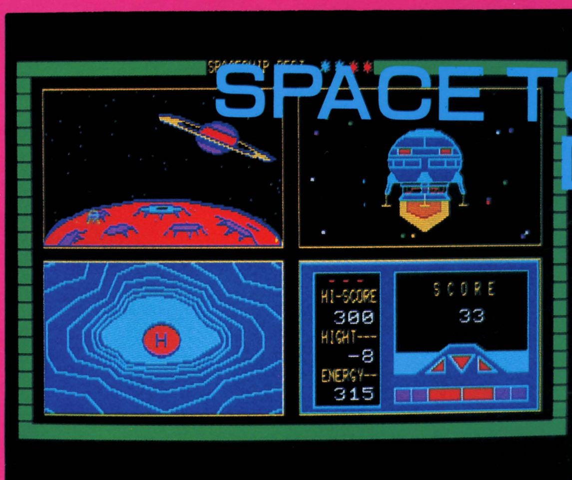
イタサンドリアス



機種　X-1
PC-8001mkII
定価　3,600円

地底生物〝ヘクトリアン〟が、平和な都イタサンドリアスを狙っている。
地底タンクに乗って、火を吐く地底生物をやっつけろ。

リアルタイム SPACE TOUCH DOWN



機種　FM-7/8
定価　3,000円

果てしなく広がる宇宙の荒野、あなたは地球から5万光年離れた宇宙基地に着陸しなくてはなりません。無事着陸できるか!!

☆ソフト・テープ通信販売のご案内☆

電波新聞社では，オリジナル・ソフトをはじめ，有力ソフトウエア・ハウスが開発した優れたプログラムを発売しています。お近くのマイコンショップや書店で入手できない場合は，本誌にはさみ込まれている振替用紙を利用して，通信販売を申込んでください。
ソフト・テープの送料は１本200円，２本で300円，５本以上の場合は当社が負担します。

お待たせ！Dig Dug発売

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ
for PC-8001/8801
X-1



▲上にならんだ花がクリア面数。4面をクリアすると、パックの色が変わるゾ！

▲岩を2個落とすとベジタブルが出現！ベジダブルを食べれば，さらにボーナス点が加算されるゾ！

▲スペース・キーがポンプ。プーカをパンクさせちゃえ！

★namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ★

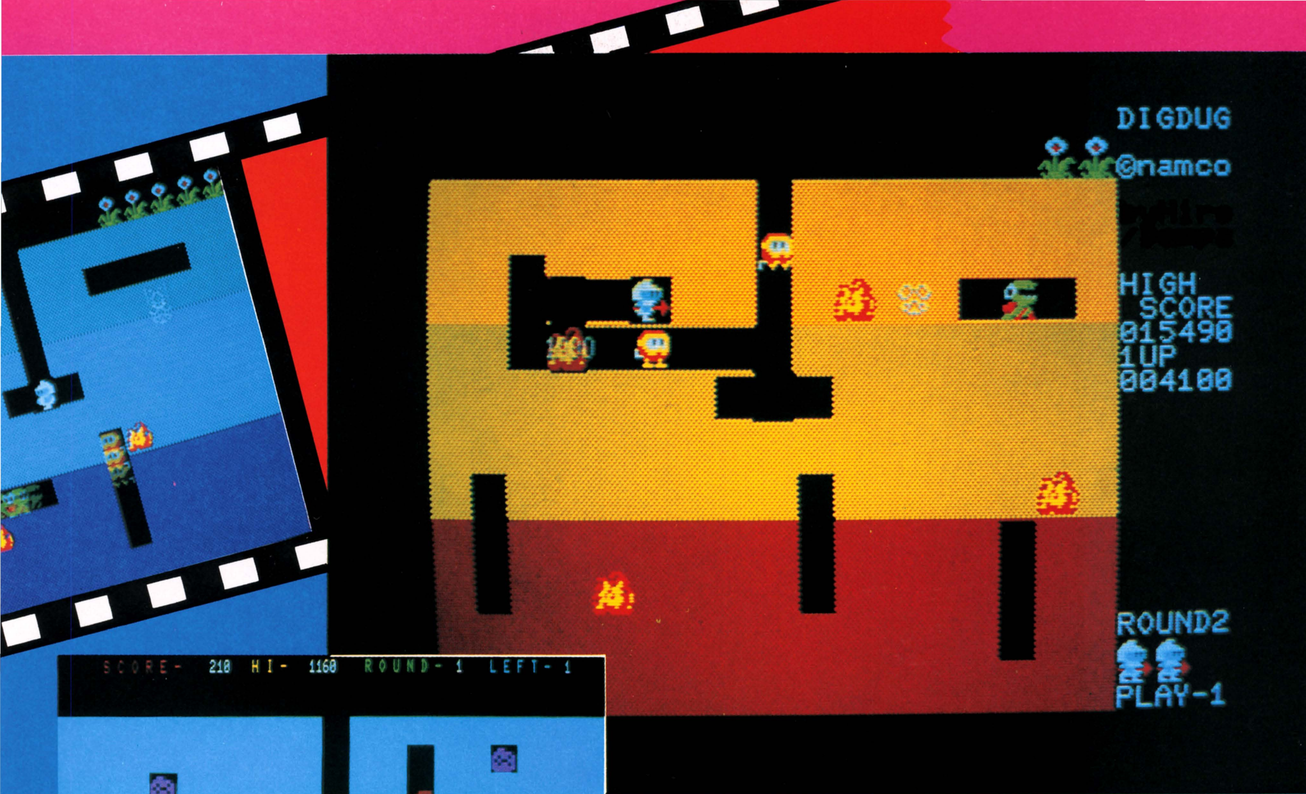
ゲーム・センターの大ヒット作品「パックマン」,「ギャラクシアン」,「ディグダグ」をはじめ，最近では「ゼビウス」などを制作している㈱ナムコと，電波新聞社が協力して開発した，パソコン用ソフト・テープが発売になりました。

今月ご紹介するのはその第一弾で，「namcoオリジナルゲーム・シリーズ」と題され，おなじみのゲームが，本物そのままの迫力で楽しめます。もちろんゲーム・マシーンとパソコンとの間には，ハード上の差がありますが，いかにオリジナルにせまれるか，越えられるかを最大のポイントとして開発した自信作です。ぜひお楽しみください。



題　名	対応機種	定　価
パックマン	FM7	3,500円
	X1	3,500円
ギャラクシアン	MZ-700	3,000円
ディグダグ	PC-8001/8801(N)	3,000円(予価)
	X1	3,500円

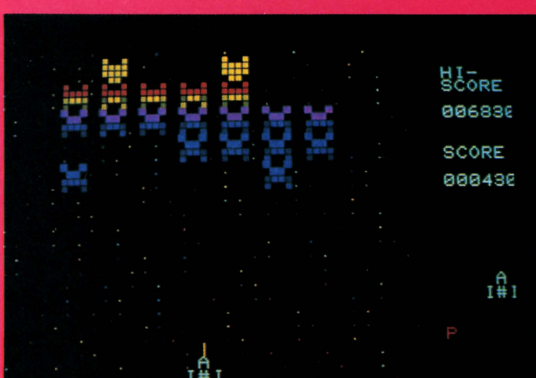
※対応機種は続々と増加いたします。
※別タイトルのゲームも発売になります。
※すべて美しいデザインのビニール・レザー・ケースにおさめられております。
※お求めは全国有力マイコンショップ，書店にてどうぞ。



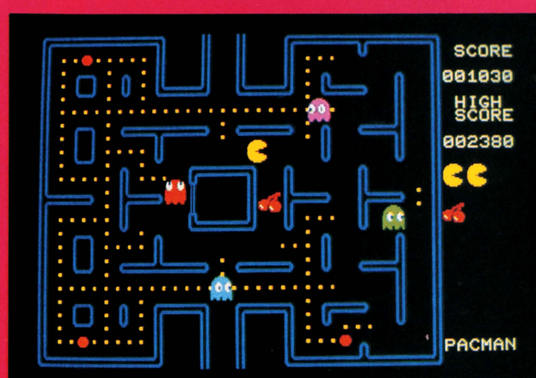
▲ゴットン！岩でプーカをつぶしたようす。ゲーム・センターそのまんまをキミのパソコンで楽しめるゾ！



◀グラフィックの不利さをカバーしたPC-8001(8801)用ディグダグの画面。ゲームのおもしろさはマンマ！



▲MZ-700オリジナルで高速ギャラクシァンが楽しめる！



▲売切店続出！パックマンがパソコン・ソフトのヒローになった！

アーケード・ゲームにチャレンジ！

ゲーム・プログラム大募集

電波新聞社は，有力ゲーム・メーカーの(株)ナムコ，(株)タイトー，両社と契約を結び，ビデオ・ゲームをパソコン用に映像複製することができます。

みなさんのプログラミング能力を生かした，実物に負けない内容のパソコン用プログラムがあれば，ぜひお知らせください。優秀作品は「オリジナル・ゲーム・シリーズ」に加え，発売させていただきます。

また，各機種への移植など，高度なプログラミング力をフルに発揮できる仕事もあります。ハードに関するサポートもしています。我と思わん方は，遠近を問わず，応募してください。

※プログラム商品化に際しては，著作権使用料をお支はらいいたします。

お問合わせは電波新聞社出版部「マイコン・ソフト開発室」☎03-445-6111(代表)にお願いします。

追いつけ追いこせ

appleのスーパーソフト

by
川島 秀之

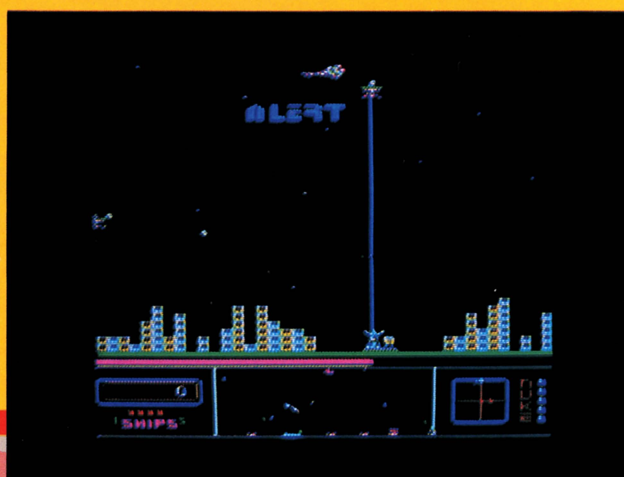


◀タイトル画面

▼敵機がエネルギーを吸い取っているようす



◀中央上部にいるのが自機。都市の一部を敵機が運び去ろうとしている。中央下部は全体の動きが表示されている



今月は，地球大防衛ゲーム，レプトンだ。
地球はエイリアンとの戦にやぶれ，敵は，もう地
で侵略してきた。エイリアンは地上の建物も材
して，自分たちのミサイル基地をつくりはじめ
た，エイリアンは地球のエネルギー基地から，
ルギーを吸い取り，ますます，強くなっていく。
球の最後の宇宙船で，これらのエイリアンと
とになった。』物語は，ざっとこんな内容に

このゲームの特徴は，デモソフトが，メインプログラムと同じ量もあるんだ。しかも，このデモは，説明書がいらないほどゲームの内容を良く説明しておりこれを一つのグラフィック・ソフトとしても売れるくらいりっぱなしあがりだ。

このような大きいデモソフトができるのも，ディスクがあるからなんだ。このゲームは，90Kぐらいの大きさがあるけど，メモリーの中には，そのうちの48Kしか入っていない。あとはディスクに入れて



▲敵基地からのミサイル攻撃



▲うっかりすると，こんな大きな基地ができあがってしまうゾ！



◀しかたがないのでバリヤをはり，強力な爆弾でボカ〜ン！



▶２面目は地下の敵基地へ潜入

おいて，後から必要に応じて取出してくるんだ。小さな巨人のディスケット，これをマイコンショップなどでさわるときはつぎの点に注意しよう。

まず，ディスクが回っているときは，電源を消したりリセットを押さないこと。これが一番大事な点だ。最悪の場合，ディスケット上のソフトまでこわれてしまうぞ。

また，ディスクをいじる時は，SAVE，KILL，DELETEのコマンドを使わないこと。このコマンドにより，せっかくディスクに入っているソフトを消してしまうかもしれないからだ。

ディスクを使うときは必ず店の人に許可を得ること。

さて，このスーパーソフトのコーナでは，みなさんからの紹介してほしいソフトのリクエストを待っている。スーパーソフトの名を書いて，どしどし，手紙を出そう。本に名前が載った人には，ベーマガバッチをプレゼントするぞ。

マイコンBASICマガジン 9月号目次

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第2巻 第9号
昭和58年8月25日印刷
昭和58年9月1日発行

東京都品川区東五反田1−11−15 郵便番号141 電話 東京(03)445−6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

定価 300円

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その14

エラーメッセージでバグ退治!!

出演

Dr.D：おなじみデバック博士

影：有名な影の声

編：少しはマイコンがわかる編集部員

編集長：中年ながらマイコンをマスターしようとガンバッテいる

ああ忙しい!!

ここはしめ切り間近のベーマガ編集部。ただいま午後5時を少し回ったところ。影さんをのぞいた全員が，忙しそうに動き回っています。

編：編集長!!　8折の写真とリストがまだそろってないんですけど——。

編集長：さっさと用意せんか!!　しめ切りに間に合わなくなるぞ!!

編：そんなこといったって，まだ他にやることがあるんです！　編集長そろえてもらえますか!!

編集長：バカヤローッ!!　そのくらい自分でやれ!!

編：………。いつもこうなんだもんね。まったく，どれから片付けていいのやら。

ジリリ——ン!!　ジリリ——ン!!

編：わっ，また電話が鳴ってる。「ハイ！ベーマガ編集部」「えっ，なんですか？　プログラムを入れたけどエラーがでる？」「ハイ！ハイ！わかりました」「360行でシンタックス・エラーですね」「ええ，そのとおり。もう一度リストを確認してください」「それじゃ，よろしく」

ガチャ！

編：フーッ，これで今日は50本めだ。エラー・メッセージさえ理解してくれたら，確認のか所も少しはわかるというのに…。ねー，影さん！今度かかってきたらでてくださいね!!

影：ウ，ウーン。わかったよ！

ジリリ——ン!!　ジリリ——ン!!

影：「ハイ！　ベーマガの影です」「影をよろしく！」「えっ，なんですか？　エラーがでたって？　そりゃエラーこっちゃ」「えっ，どうしたらいいかって？」「私は影です。あなた私を知らないの？　私がわかりっこないじゃないですか。ええ，ちょっと待ってくださいね」ねえ編君！またエラーがでたんだってさ。どうする？

編：もーっ，そのくらい自分で処理してくださいよ。9月号の移植テクでバグ退治の特集をやるからっていってください！

影：ん？　「もしもし，だそうですヨ！」

マイコンルームから

Dr.D：それでは，用意はいいかな？　今日はPC－6001を使って，みんなにこのプログラムをチェックしてもらおうと思う。編君，これを入れてくれたまえ。

編：はい！　それでは，ちょちょいのちょいと——あれっ，Dr.！　さっそくエラーがでましたけど。

Dr.D：そうだろう。編君でも入れまちがいはおこるんだな。問題はそれからなんだが，その時に表示されるエラー・メッセージを見て，当然内容がわからなくちゃいかん。どうだ編君，わかったかな？

編：アイ・ドント・ノウ！

Dr.D：なにをやってるんだ！

編：でも，このプログラムはDr.が私に入力しておいてくれって頼んだんですよ。Dr.のプログラムはDr.が直すべきです！

Dr.D：おかしな理屈だ。それに，ワシの作ったプログラムにはまちがいはないぞ。

編集長：でも，この手書きのリストはDr.の筆跡です

よ。ほれ，見てくんなまし。

Dr.D：編集長はどこの出身かね！まあいい，見せたまえ！　ウム，ウム，ウム，きたない字だな。まるでワシの字のようじゃ。まあよい。みんなで，デバッグをして，エラーの直しかたの勉強をすればよいではないか，ウッハッハッハッハ……。(わしは正しいのじゃ!!)

編：Dr.，私達だけでは，とてもじゃないけれど，デバグは完全にはできません。助けてくださいよ！

一同：オネガイシマース（**影**：自分のエラーは自分で処理しろ！）。

Dr.D：よしわかった。なにか影君がいっておったようじゃが，なにかね影君？

影：なんでもありません。オネガイシマース!!

Dr.D：では始めるか。編君，プログラムは全部入力したのかね？

編：もちろんです。ぜったいに，まちがいはありません。3回も見直したんです！　私が入力ミスをするわけがありませんよ。

Dr.D：まあまあ，おちついて。では，10行目から見ていこうではないか。たしか，10行目ではＦＣ　Ｅｒｒｏｒ　ｉｎ　10のメッセージが出ていたね。

編集長：Dr.，このエラー・メッセージの意味はなんですか？

影：きっとＦＣが10の中でエラーしているんだ。

Dr.D：影君，ここは日本だ。君も日本人なんだから，（私は信じたくないがね），正しい日本語を使いたまえ。

　このエラーメッセージは，パソコンが関数やコマンドで許されている範囲外の数字を使ったときに，出てくるんだよ。

編：例えば？

Dr.D：ウーム，例えといっても，このエラーに関しては，かならずエラー表示の出た行にまちがいがあるとは限らんのじゃよ。エラーの原因が計算時に出てくることが多いので，どこの計算がまちがえているかをさがさなければならないんだ。また計算だけでなく，変数やパラメータの値などが違っていても，このエラーは出てくるんじゃよ。

　さて編君，そろそろ10行目を直したかね？　ついでに，それ以外の行もよく見直しなさい！

編：ええ，これでたぶんＦＣエラーは出ないと思いますが………。

Dr.D：わかった。ではこれから実行してみて，もしエラーが出たら10円の罰金を取ることにしよう。

編集長：エラー貯金ですね。私は大賛成ですよ。編集部にはよくエラーを出しておいて知らん顔をして，出入りしている，どこかのDr.がいますからね。

Dr.D：編集長！　私のことじゃないだろうね。

影：ほかに“Dr.”のつく人なんかいましたっけ？

Dr.D：バカ！　わしじゃない，わしじゃないぞ～！

編：Dr.，実行しますよ。

Dr.D：編君おちついて，このプログラムはエラーしませんように，と神様にお願いしてから実行するんじゃぞ。

影：神さまの力でエラーが出なきゃ，編集部の人間はみんなお願いしてますよ。

Dr.D：影君，今日はよくからんでくるね。

影：出番が少ないんだもん。せっかくファン・クラブまであるのにさ。

編集長：誰が君のファン・クラブ発足を認めたんだ？私のファン・クラブもないというのに。

編：（ひとりで暗くなって）ＲＵＮ！

　ピッ！

　ＳＮ　Ｅｒｒｏｒ　ｉｎ　10

編：ひえ～～！　すみません。ごめんなさい。許してください。

Dr.D：やはりエラーを出したな。さあ10円出せ。まあ今じゃなくとも，あとからまとめて取りたてればいいがな。

編集長：まるでサラ金と同じですね。しかし，編君どんなエラーなんだい？

編：ええ，今度はＳＮエラーなんです。Dr.，ＳＮエラーってなんですか？

Dr.D：これは英語で書くと“ＳＹＮＴＡＸ”で，日本語に直せば“文法上の誤り”となる。要するに編君，君の入力ミスなんじゃ。このエラーを直すのはとても簡単。自分で入れた文字を一つずつ見直していけば見つかるはずじゃ。じゃあ，ここは影君に間違いを見つけて直してもらおうか。

影：え!?　私ですか？　わかりました。

　　数分後

影：読めない。そういえば私はアルファベットが読めなかったんだ。Dr.，数字だけはまちがえてないようです。

一同：ガーン。

Dr.D：わかった，影君に聞いた私がいけなかった。編集長，お願いしますよ。

編集長：簡単じゃないですか。そこのところ(?)が一文字ちがってるんですよ。

Dr.D：そのとおり！　では編君，直して実行させなさい。

編：Dr.，私の出番も増やしてくださいよ。こうして一人でキーボードに向かってＣＲＴを見てるだけじゃさびしいし，疲れちゃいますよ。

Dr.D：まあまあ，もう少し頑張りたまえ。そのうちエラー貯金でアイスクリームでも買ってあげるから。

編：なんだか，だまされているようだなあ……。ＲＵＮ！

ピッ！　MO　Error　in　30

編：ひえ～，おこづかいがなくなるよ～。

編集長：あれっ，このマシンなにいってるんだろう。

Dr.D：マイコンがしゃべるわけないじゃろ。

影：あの～Dr.，ここにＰＣ－6001mkIIがあって，しゃべってるんですが！

P6 mkII：ベーシックマガジン　バンザイ……。

Dr.D：ふーむ，世の中も変わったもんだ。

編：Dr.！　早くこのエラーの内容を教えてくださいよ。

Dr.D：わかっておる。このエラーはな，代入命令の＝のあとに数値などがなかったり，演算子（＋，－，＊，／）のあとに計算する値がないということなのだ。編君の場合は……。

編：あっ本当だ。Ａ＄＝のあとにデータがない。

Dr.D：じゃあ編集長，この場合はどのように直したらよいかね。

編集長：それは，本物のリストと見くらべるのが一番早い。

Dr.D：よろしい。２人ともVery Good！　では影君，本物のリストがないとき，つまり自作ソフトの場合はどうするかね？

影：そういう場合は，私ならあきらめますね。そんなのわかるわけないでしょうが。

Dr.D：だめだ，やはり影君はＢＭのおじゃま虫だな。こういうときは，まずその行を含めて前後の行を読み，なにをやっているのかを調べるんだ。そして計算値を自分で考えなおす。まあ今回はリストもあることだから，リスト通りに打ち込みたまえ。編君，エラー貯金を忘れないようにね。

編：えーと，この行はＡ＄をからっぽにするんだから，ダブル・コーテーションを二つ続けて打てばいいんだ……。よし直したぞ！　では，ＲＵＮ！

ピッ！　NF　Error　in　50

編：なんだ～!?

Dr.D：しかし，よくエラーが出るもんだな。このまま

《リスト１》まちがいだらけのプログラム

```
10 SCREEN 5,1,1:COMSOLE 0,16,0,0
:COLOR 1,1,1:CLS:CLEAR 300
20 DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)
30 A$=  :FOR I=0 TO 366:IF FNR(6
)=0 THEN A=A$+"◆":GOTO 50
40 A$=A$+" "
50 NEXT J
60 FOR I=1 TO 15:LOCATE 0,I:PRIN
T MID$(A$,FNE(68)+1,32);:NEXT I
70 COLOR 2:LOCATE 16,5:PRINT "●"
;:XX=16
80 COLOR 2:ST=STICK(0)
90 IF ST=3 THEN XX=XX+1+(XX>30)
100 IF ST=7 THEN XX=XX-1-(XX<0)
110 LOCATE XX,5:IF SCREEN(XX,5)=
131 THEN 140
120 SC=SC+1:PRINT "●";:LOCATE 0,
15:COLOR 1:PRINT MID$(A$,FNR(68)
+1,32);
130 GOTO 89
140 SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR 3:PRI
NT "Game over":PRINT "Your score
is "
150 PRINT SC;"points"
```

いくと，全部の行にバグがいそうじゃな。まあ君の入力したプログラムだから，エラーの出ないほうがおかしいがね。

編：このエラーは，ＦＯＲ文があってＮＥＸＴ文がないときに出てくるんでしょ。

Dr.D：そうじゃよ。

編：でもー。50行にはしっかりＮＥＸＴ文がありますよ。

Dr.D：うん，そのようじゃな。ＮＦエラーというのは，一部のマシンではＦＯＲ文がなくＮＥＸＴ文だけあるときにも出るものなんじゃ。編君，ＦＯＲ文があるか調べてみなさい。

編：はい。（…数秒…）Dr.，ＦＯＲ文もありますよ。

Dr.D：では，よーくＦＯＲ文とＮＥＸＴ文を見くらべてみなさい。どこかがちがっているじゃろ。見えたかな，編君？

編：見えてきた，見えてきた！　変数名がちがっているんだ。ＦＯＲ文の変数はＩ，ＮＥＸＴ文のほうはＪになっている。でもDr.，ちゃんとＦＯＲ文とＮＥＸＴ文があっても，ＮＦエラーは出るんですね。

Dr.D：そう，ＦＯＲ文とＮＥＸＴ文は二つそろってやっと一人前じゃからね。変数一つちがってもダメなんじゃ。

影：それじゃ，この場合はＩにするんですか？

Dr.D：そのとおり。ここは変数をＩにそろえるんじゃ。しかし影君から正解が出るとは，今夜は雪でも降るかな？

影：いやあ，ファン・クラブの皆さんのおかげですよ。

編集長：そんなものだれも認めんさ！

編：Dr.，直しましたから，改めて実行しますよ。

ピッ！　OS Error in 30

影：編君，ボク早くゲームで遊びたいな～。

編：皆さんすみません。すべて私が悪いのです。許してください。

Dr.D：編君，そんなにいじけないで，早くバグをとりなさい。

編：わかってるんですが，このエラーの原因はなんでしょうか？

Dr.D：まず，プログラムからいって，このエラーのとりかたは2通り考えることができる。編集長，わかるかね？

編集長：そうですね。エラー内容は，文字列が長すぎてCLEAR文で宣言した文字変数が足りなくなっているということだから，まずCLEAR文をもっと大きくとるということ，もう一つは，FOR文の終値を小さくしてエラーが出ないようにする，ということですか。

Dr.D：大正解!! よくできました。では編君，君の好きな方法で直してみなさい。

編：では，CLEAR文のほうをいじってみたいと思います。CLEAR文はいま100だから，300にして，RUN！

あれ，まだだめだ，それじゃあ500で…。

影：もういやだ。こんなことくり返してたら，遊べないよ～。編君，1000とか2000とか入れればいいんじゃない。

編：それもそうですね。ではCLEAR文を1000にして…RUN！

ピッ！　LS Error in 30

編：Dr.，1000にしてもまだたりないんでしょうか。

Dr.D：編君も影君と同じで，アルファベットが読めないようだね。今度のエラーは，OSではなくLSだよ。

影：編君仲間ですな。どうです，今夜遊びにいきません？

編：影さんといっしょにされた～。それじゃDr.，LSエラーっていうのは？

Dr.D：うん，これはな，文字列が長すぎるのじゃよ。普通のマイコンでは，一つの文字変数は255文字より長くてはいけないんじゃ。君は，このプログラム中で，一つの文字変数で255文字以上の文字を使おうとしてるんじゃ。さがしてごらん。

編：うーんと，まず30行のFOR文を見ると…。あった，あった。30行のFOR文の終値が366になってる。これは私の入力のまちがいだな。ということはこれを255としておいて，初めの値を1としておけば，A＄は255文字でエラーは出てこないはずだ。ふーん，さっきのOSエラーというのも，このことだったのか。

Dr.D：よくできました。それじゃ，直して実行してみなさい。

編：は～い。よし今度は…と，RUN！

ピッ！　UF Error in 60

編：まただあ～。もういやだ～。

編集長：コラ，編!! 泣いてなんかいないでデバッグしないか！

編：へーい。でもDr.，このエラーはあまり見かけないものですよ。

Dr.D：これは，ユーザー定義関数が未定義であるということなんだ。例えば，自分では定義したつもりでも，プログラムでは未定義だったり，関数がちがっていたりすることはよくあることなんだ。それでは編君，デバッグしてみよう。

編：はい。まずユーザー定義の関数は20行でやっていて，関数名はFNRになってます。エラーの出た行は60行で，関数名はFNE……，あれ関数名が違っていやがんの！ 困っちゃうよ。

Dr.D：はい，いそいで直す！

編：へーイ。RUN！

ピッ！　SN Error in …

編：もういやだ～。

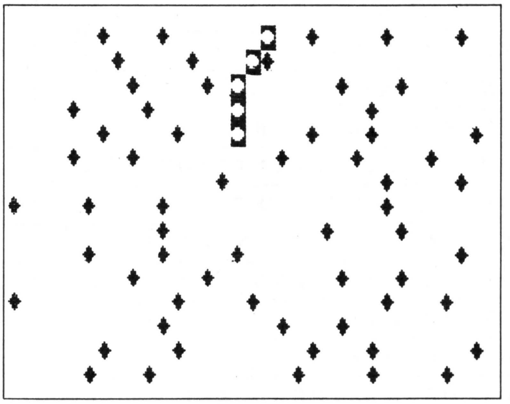
Dr.D：わしももういやじゃ。こんなことしてたら自分の仕事ができなくなる。いままでのところでほとんどのエラーが出ているから，あとは自分の力でどうにかしなさい。がんばってゲームにまでたどりついたら，エラー貯金は見のがしてあげるからね。

総まとめ

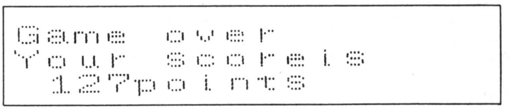
Dr.D：SYNTAX Errorについてじゃが，これは文法上の誤まりであって，キーボードの押しまちがいが原因なんじゃ。人間だからまちがえることもあるし，本に載ってる小さなリストの文字や，CRT上の文字を長時間見ていれば，目も疲れてくる。神経だってまいるから，へんなまちがいをおかすこともあるんだ。しかし，最近のマイコンはファンクション・キーを数多く持っているから，それを使えば

《リスト2》パーフェクトなプログラム

```
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0
:COLOR 1,1,1:CLS:CLEAR 300
20 DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)
30 A$="":FOR I=0 TO 100:IF FNR(6
)=0 THEN A$=A$+"♦":GOTO 50
40 A$=A$+" "
50 NEXT I
60 FOR I=1 TO 15:LOCATE 0,I:PRIN
T MID$(A$,FNR(68)+1,32);:NEXT I
70 COLOR 2:LOCATE 16,5:PRINT "●"
;:XX=16
80 COLOR 2:ST=STICK(0)
90 IF ST=3 THEN XX=XX+1+(XX>30)
100 IF ST=7 THEN XX=XX-1-(XX<0)
110 LOCATE XX,5:IF SCREEN(XX,5)=
131 THEN 140
120 SC=SC+1:PRINT "●";:LOCATE 0,
15:COLOR 1:PRINT MID$(A$,FNR(68)
+1,32);
130 GOTO 80
140 SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR 3:PRI
NT "Game over":PRINT "Your score
is "
150 PRINT SC;"points"
```



▲《写真1》動いた！ 下へ移動します



▲《写真2》ゲーム・オーバー

SYNTAXエラーは減るじゃろう。

さてつぎは，**FORループに関するエラー**じゃ。これは，私たちが自分でプログラムを作ったときに，よくでくわすものだな。フローチャートからBASICのプログラムに直すときや入力の際に，作りだしてしまうんだ。このエラーが出たら，まずFOR文とNEXT文の数が同じかを確かめてみる。それでもおかしいときは，NEXT文の変数の順番じゃな。ふつうはこれでエラーはなくなるんだ。それでもだめなときは，FORとNEXTの間でループに使ってる変数に，おかしな値を代入してることもあるから，そこを直すんじゃな。

編：わかった。人間でいうと，頭があって体がなかったりしてる，ということなんですね。

Dr.D：そう。FORがあってNEXTがないと，お化けプログラムになるんじゃ。さて，つぎも二つの文がないとエラーになるものだが，わかるかな？

編：わかりま〜す。つぎはGOSUBとRETURNでしょ。

Dr.D：そのとおり。GOSUBとRETURNも，二つで一つみたいなものじゃ。GOSUBがあるのにRETURNがなかったり，プログラムの途中にいきなりRETURN文が出てきたりすると，エラーが出るんじゃ。こういう場合も，GOSUBとRETURNの対応を調べ，RETURNのあるサブルーチンにGOTO文で飛んでいないか，などを調べる必要があるぞ。それと，いくつかの機種では，サブルーチンの中でサブルーチンを呼んで…と，六つ以上のサブルーチンを呼ぶとエラーが出るので，注意しなければならないな。

一同：は〜い！

Dr.D：さあ，つぎはよく出てくる**OUT OF DATAまたはODエラー**じゃ。このエラーが出たら，まずデータを何個読んでいるのかを数えてから，データ文がいくつあるかを数えるんじゃ。そうすれば，ほとんどのこのエラーはとれてくるんじゃよ。それと，ときどきRESTORE文を使ってデータを読み直してることがあるので，注意しなければいかんな。DATA文はマシン語のプログラムであることが多い。一つでも入力ミスがあると，プログラムがこわれたりするから気をつけなければいかんな。

編：ハーイ，Dr.ここにもデータがちがってて暴走してる人間がいますが。

影：ウーン，ピーポーピーポーピーポー…。

Dr.D：そういうのはおいといて，話を進めるぞ！ つぎは一番やっかいな**FC（Function Call）エラー**じゃ。これは，関数の引数やパラメータの値が正しくないときに出てくるものだ。前にも説明したが，こいつはエラーの出てきた行を見てもダメなんじゃ。引数やパラメータなどは，変数を使っていることが多い。まず，エラーの出た行で使われている変数を見て，どの変数がエラーの原因になっているかを調べる。つぎに，その変数がどこの行で，どのように使われているかを調べて，プログラムのミスをチェ

《第１表》ＢＭ－ＬⅢ／ＭＫ５・ＦＭ－７／８のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	コード	内容
BUFFER OVER FROW	61	入出力のバッファを越えて，入出力をしようとした
CAN'T CONTINUE	17	CONTすることができない
DIVISION BY ZERO	11	除算の除数に０を使ったり，TAN(π／２)を計算しようとした
DUPLICATE DEFINITION	10	配列やユーザー関数を２回定義しようとした
FOR WITHOUT NEXT	23	FOR文が多すぎる（LⅢ／FM７のみ）
ILLEGAL FUNCTION CALL	5	パラメータの値が違っている
MISSING OPERAND	22	パラメータの数がおかしい
OUT OF DATA	4	DATA文のデータが足りない
OUT OF MEMORY	7	プログラムエリアの不足
OUT OF STRING SPACE	14	文字列用の変数エリアが足りない
OVER FLOW	6	計算結果が，マイコンの扱える数値を越えた
RETURN WITHOUT GOSUB	3	GOSUB～RETURNが正しく対応していない
STRING FORMULA TOO COMPLEX	16	文字式が複雑すぎる
STRING TOO LONG	15	文字列が255文字を越えた
SUBSCRIPT OUT OF RANGE	9	配列変数の添字がおかしい
SYNTAX ERROR	2	文法上の誤まり
TYPE MISSMATCH	13	数値変数と文字変数を混合している
UNDEFINED LINE NUMBER	8	行番号がない
UNDEFINED USER FUNCTION	18	ユーザー関数が定義されていないのに使おうとした

《第２表》ＦＰ－1100のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	コード	内容
BS	18	配列変数の添字がおかしい
BV	6	入出力のバッファを越えて入出力しようとした
CONT	25	CONTすることができない
DATA	26	DATA文が足りない
AD	17	配列やユーザー定義関数を２回定義しようとした
FC	19	関数の値やパラメータの値がおかしい
FN	33	ユーザー関数が定義されていない
FOR	27	FOR文がないのにNEXT文がある
GOSUB	31	GOSUB～RETURNが正しく対応していない
MA	16	除算の除数に０を使ったり，TAN（π／２）を計算しようとした
MO	21	パラメータの数がおかしい
NEXT	28	FOR文があるのにNEXT文がない
OM	1	プログラムエリアの不足
OV	15	計算結果がマイコンの扱える範囲を越えた
SN	2	文法上の誤まり
ST	4	文字列変数が250文字を越えた
TC	5	計算式が複雑すぎる
TM	22	文字変数と数値変数を混合して使っている
UL	20	行番号がない
WHILE	29	WHILE文があるのにWEND文がない
WEND	30	WHILE文がないのにWEND文がある

《第3表》JR－200のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	コード	内容
CONT	1	CONTすることができない
DIVISION BY ZERO	2	除算の除数に0を使ったり，TAN（π／2）を使おうとした
ILLEGAL FN－CALL	4	関数の値やパラメータの値がおかしい
NESTING	6	FOR～NEXT文が正しく対応していない
DUT OF DATA	7	データがたりない
OUT OF MEMORY	8	プログラムエリアや変数用のメモリの不足
OVER FLOW	9	計算結果などがBASICの扱える範囲を越えた
REDIM'D ARRAY	10	同じ名前の配列を2度宣言しようとした
RETURN	11	RETURNに対応するGOSUB文がない
SUBSCRIPT	12	配列の添字がおかしい
SYNTAX	13	文法上の誤まり
TYPE MISMATCH	15	文字変数と数値変数を混合して使っている
UNDEF'D LINE－NO.	16	行番号がない
VALUE	17	コマンドやステート・メントで指定した値がおかしい

《第4表》M5のエラー・メッセージ

エラーコード	内容
1	NEXT文がない
2	文法上の誤まり
3	GOSUB文がない。またはサブルーチンの中でCLEARを実行した
4	DATAがたりない
5	関数の値やパラメータの値がおかしい
6	計算結果がコンピュータの扱える範囲を越えた
7	プログラムエリアの不足
8	行番号がない
9	配列変数の添字がおかしい
10	同じ名前の配列を2度宣言した
11	除算の除数に0を使った
13	文字変数と数値変数を混合して使っている
14	文字列用のメモリが不足
15	文字列が19文字以上になっている
16	宣言していない名前の配列を使おうとした
17	同じ名前のラベルを2つ以上使っている

《第5表》MZ－80K／1200／700のエラー・メッセージ

（　）内はSP－5030

エラーメッセージ	内容
SYNTAX	文法上の誤まり
MEMORY	プログラムエリアの不足
DATA	コンピュータの扱えるデータを越えた
MISMATCH	数値変数と文字変数を混合して使っている
(16)FOR	FORループが16重以上になっている
(16)GOSUB	GOSUB－RETURNが16重以上になっている
(6)FN	DEF FNの中で使えるユーザー定義の関数を6こ以上使っている
CONT	CONTすることができない

ックするんじゃ。通常は，計算式の数値を押しまちがえていたり，演算子（＋，－，＊，／，△）がちがっている場合が多いんだがね。このエラーが１回も出なかったり，出てもすぐに直せるようになったら，君達も一人前のプログラマーと言えるんじゃないかな？

編：私は一人前だ。さっきも１回しか出なかったし，それもすぐにとれたからな。

Dr.D：あのくらいのプログラムではだめじゃよ。20K～30KByteぐらいのプログラムでなければね。メモ

《第６表》ＭＺ－80Ｂ／2000のエラー・メッセージ

エラーコード	内容
1	文法上の誤まり
2	計算結果がＢＡＳＩＣの扱える範囲を越えた
3	数値式の中で文字式を計算しようとした
4	数値変数で文字データを読もうとした
5	文字列が 255文字を越えた
6	プログラムエリアの不足
7	同じ名前の配列の添字を，前より大きく宣言しようとした
10	ＧＯＳＵＢのサブルーチン内で，16コ以上のサブルーチンを呼ぼうとしている
11	ＦＯＲループが16重以上重なっている
12	ユーザー定義関数の中で，６コ以上のユーザー関数を使っている
13	ＦＯＲ文がないのにＮＥＸＴ文が使われている
14	ＧＯＳＵＢ文がないのにＲＥＴＵＲＮ文が使われている
15	定義されていないユーザー関数を使っている
16	行番号がない
17	ＣＯＮＴすることができない

《第７表》ＰＡＳＯＰＩＡ７のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	コード	内容
ＢＳ	9	配列変数の添字の値がおかしい
ＣＮ	17	ＣＯＮＴすることができない
ＤＤ	10	同一名の配列変数を定義しようとした
ＦＣ	5	関数の値や，パラメータの値が違っている
ＦＮ	26	ＮＥＸＴ文がおかしい
ＬＳ	15	１つの文字列変数が 255文字を越えた
ＭＯ	22	パラメータの数がおかしい
ＮＦ	1	ＦＯＲ文がないのにＮＥＸＴ文がある
ＯＤ	4	データの数が足りない
ＯＭ	7	プログラムエリアの不足，またはＦＯＲループやサブルーチンが多すぎる
ＯＳ	14	文字変数用のメモリが足りない
ＯＶ	6	計算結果がＢＡＳＩＣの扱える範囲を越えた
ＲＧ	3	ＧＯＳＵＢ文で呼出されていないのにＲＥＴＵＲＮ文がある
ＳＮ	2	文法上の誤まり
ＳＴ	16	文字式が複雑すぎる
ＴＭ	13	文字変数と数値変数を混合して使っている
ＵＦ	18	定義していないユーザー関数を使おうとした
ＵＬ	8	行番号がない
ＷＥ	30	ＷＨＩＬＥ文がないのにＷＥＮＤ文がある
ＷＨ	29	ＷＨＩＬＥ文があるのにＷＥＮＤ文がない

りの話が出てきたところだが，君達はプログラムを入力していて，メモリが足りなくなったことはないかな？

編集長：そうですね，たまにありますが……。

Dr.D：ふむ，このようなエラーのことを，Out of Memoryとか，OM Errorというんじゃ。このエラーが出たときは，マルチステートメントを使って，一つの行番号にできるだけつめ込み，なおかつ余分なスペースを省くことじゃ。行番号は多くのメモリを使うし，あってもなくてもよいスペースが多いか

《第8表》PC－6001のエラー・メッセージ

エラー・メッセージ	内容
BS ERROR (BAD SUBSCRIPTエラー)	配列の添字が宣言した大きさを超えている 〃 の個数が宣言した数とちがう
CN ERROR (CONTINUEエラー)	プログラム・リスト変更後にCONT命令は使えない。
DD ERROR (DUPLICATE DEFINITIONエラー)	先に宣言した配列と同名の配列を定義した
FC ERROR (FUNCTION CALLエラー)	範囲外の大きさの数を使った 配列の添字が負になった
ID ERROR (ILLEGAL DIRECTエラー)	ダイレクト・モードで実行できない命令を使った
LS ERROR (LONG STRINGエラー)	文字列が255を超えた
MO ERROR (MISSING OPERANDエラー)	代入命令の“＝”の右辺や，＋，＊などの演算子が計算すべき数がない
NF ERROR (NEXT WITHOUT FORエラー)	FOR文がないのにNEXT文がある
OD ERROR (OUT OF DATAエラー)	DATA文のデータが足りない
OM ERROR (OUT OF MEMORYエラー)	プログラムや配列が長すぎて，メモリがたりない サブルーチンが自分自身をCALLしている
OS ERROR (OUT OF STRING SPACEエラー)	文字列用のエリアが足りない
OV ERROR (OVER FLOWエラー)	計算の結果が，マイコンの扱える範囲を越えている
RG ERROR (RETURN WITHOUT GOSUBエラー)	GOSUB文がないのに，RETURN文がある
SN ERROR (SYNTAXエラー)	文字の書きまちがい
ST ERROR (STRING TOO COMPLEXエラー)	文字列の計算が複雑すぎる
TM ERROR (TYPE MISMATCHエラー)	文字列と数をいっしょに使った
TR ERROR (TAPE READエラー)	テープの読みこみができない
UF ERROR (UNDEFINDED FUNCTIONエラー)	DEFFN命令で定義していないのにFNで始まる関数を使った
UL ERROR (UNDEFINDED LINE NUMBERエラー)	GOTOやGOSUBなどで指定した行番号がない プログラム訂正のときにない行を消そうとした
／0 ERROR (DIVISION BY ZEROエラー)	0でわり算をしようとした

らな。ただし，ＰＲＩＮＴ文の中で出てくるスペースはなるべく省かないように。そんなことをするとＰＲＩＮＴしたものが全部つながって出てくるからな。

よく出てくるエラーについては，今説明したとおりじゃ。そのほかのものに関しては，**第１表〜９表**を見たり，自分のマニュアルを読んで，エラーの内容をしっかり理解することが必要だね。そうすれば，すべてのエラーを自分で処理できるようになるじゃろう。それでは，サイナラ！

《第９表》ＰＣ−8001のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	内　　容
NEXT WITHOUT FOR	ＦＯＲ−ＮＥＸＴが正しく対応していない（ＮＥＸＴが多すぎる）
SYNTAX ERROR	文法上のあやまり，プログラム中に規定のステートメント以外のものがある
RETURN WITHOUT GOSUB	ＧＯＳＵＢ−ＲＥＴＵＲＮが正しく対応していない（ＲＥＴＵＲＮだけがある）
OUT OF DATA	ＲＥＡＤ文で読まれるべきデータがＤＡＴＡ文の中にない
ILLEGAL FUNCTION CALL	ステートメントの機能の呼び方がまちがっている
OVER FLOW	入力された数値や演算結果が許される範囲を越えている
OUT OF MEMORY	メモリ容量が足りない（プログラムが長すぎる，配列が大きすぎるなど）
UNDEFINED LINE NUMBER	ＧＯＴＯの飛び先などが定義されていない
SUBSCRIPT OF RANGE	配列変数の添字が規定の範囲外にある
REDIMENSIONED ARRAY	同じ配列を再定義している
DIVISION BY ZERO	0による割算が実行された
ILLEGAL DIRECT	ダイレクト・ステートメントとして使えないコマンドが入力された
TYPE MISMATCH	代入文などで式の左右の型が一致していない（数値とストリングなど）
OUT OF STRING SPACE	CLEAR文などで指定した，ストリング変数用メモリエリアが足りなくなった
STRING TOO LONG	ストリング（引用符で囲まれた文字列）が255文字をこえた
STRING FORMURA TOO COMPLEX	文字式が複雑すぎる（カッコのネスティングレベルが多すぎるなど）
CAN'T CONTINUE	ＣＯＮＴコマンドを入力しても続行できない(ポインタが破壊されている)
UNDEFINED USR FUNCTION	参照されたユーザー関数の定義（ＤＥＦ文による）がなされていない
NO RESUME	エラー処理後プログラムの実行を再開することができない
RESUME WITHOUT ERROR	エラーとＲＥＳＵＭＥが対応していない（エラーがないのにＲＥＳＵＭＥした）
UNPRINTABLE ERROR	メッセージの定義されていないエラー
MISSING OPERAND	ステートメント中に必要とされるパラメータなどが指定されていない
LINE BUFFER OVERFLOW	ＢＡＳＩＣ入力の際，一行の長さが有効範囲を越している
POSITION NOT ON SCREEN	指定したカーソル位置などが，画面をはずれている
BAD FILE DATA	ファイル上にあるデータの形式がまちがっている
DISK BASIC FEATURE	ディスクが接続されていないのにディスクＢＡＳＩＣの命令を実行した
COMMUNICATIONS BUFFER OVERFLOW	周辺機器との入出力のためのバッファがオーバーフローした
PORT NOT INITIALIZED	インタフェース用のＬＳＩの機能が設定されていない
TAPE READ ERROR	カセットからの入力が正しく行なわれていない



津久井ひろし

みなさんこんにちは！　今年はなんだか異常気象とさわがれてますが，残りの夏はどうなるのでしょうか？なんだか心配ですね。

さて，先月号からスタートしたC.S.コーナーはいかがですか？先月号のC.S.コーナーは，おかげさまでかなりの人気がありまして，今月もルンルンのスタートですよ！

今月みなさんにおおくりする第二弾目のソフトは「なつはきぬ」です。これは，文部省唱歌になっている曲ですから，だれもが一度は口ずさんだことがあると思います。今月もプログラムはＰＣ－6001用ですが，ＰＬＡＹ文のみによる３重奏ですから，ＦＭ－７やＰＨＣ－25をはじめ，３重和音を発生することができるマイコンへの移植も可能です。ぜひインプットしてみてください。「う～のはな～のにおうかきねに～」と，すばらしい日本のメロディーがマイコンからとびだしますよ。さあ，じっくりとたのしんでください。

プログラマーから一言

夏は来ぬ　　For PC－6001 and etc.
Programmed by　日高 敏郎（70才）

今年の３月で70才となった者です。３重音による自動演奏ができることに魅かれてＰＣ－6001を買い約６ヶ月。基本的なキー操作ももどかしく，ゲームなどはそっちのけで，ただただ慣れない楽譜とにらめっこ，やさしい唱歌，童謡ばかりを手がけてきました。

やっと自分なりに満足できる作品が出来ましたので送ります。ＰＣ－6001の愛好家の皆さん，ゲームにあきた時や，プログラム設定になやんでいる時，このようなミュージックを聴いてみるのも，いいのではないでしょうか。

プログラムについて

最初は，ＴＶ画面に題名を表示しただけでした。繰返し演奏が可能となってからはこの回数も表示させ，さらに曲の中に同じメロディーがある小節については，文字変数として取扱ってプログラムの簡略化を図るなどの過程を経て，最終的に曲目の演奏につれ歌詞をつぎつぎに表示させるようにしました。

参考……ベーマガ「ビバ・ミュージック」

やっぱり基本は３重奏

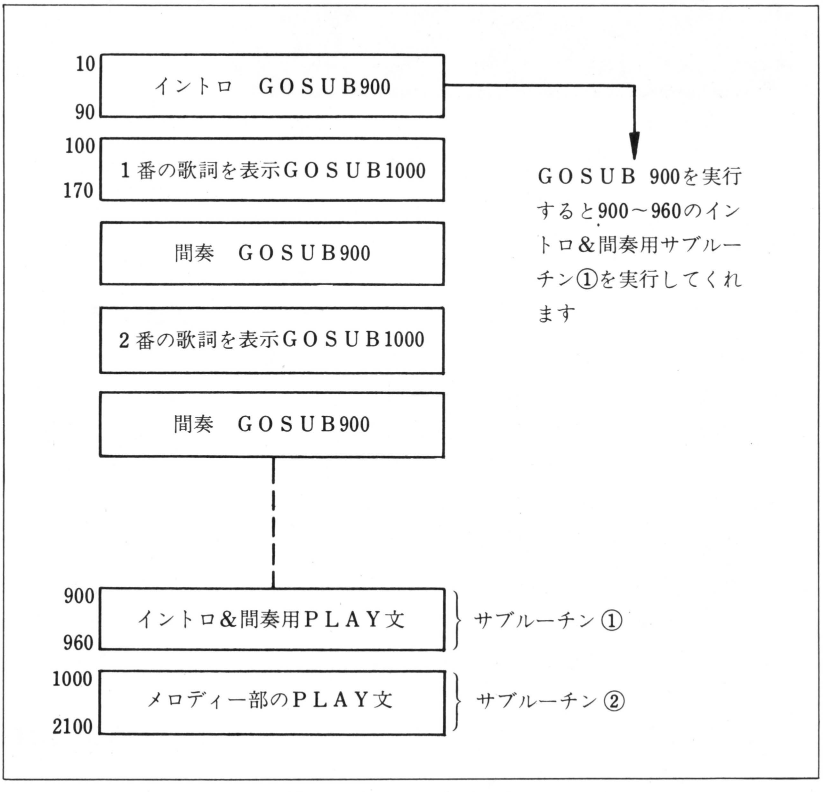
今月のプログラム「なつはきぬ」の演奏はＰＬＡＹ文のみによる３重奏で，特殊な部分はなく，たいへん基本的なものとなっています。ベーマガでおなじみの「ビバ・ミュージック」を読まれた人なら，簡単にプログラムできるでしょう。基本は，なんといっても３重奏そのもので，たいへんきれいな演奏をさせることができます。

ＰＬＡＹ“音楽データ①”，“音楽データ②”，“音楽データ③”というプログラムテクニックで，音楽のデータ①～③，つまり楽譜のデータ３パート分を同時に演奏させることができます。今回のソフトは，行番号900～がＰＬＡＹ文によるプログラムで，サブルーチン

化してあります。もうマスターしてくれたと思いますが，ｃｄｅｆｇａｂはドレミファソラシのデータです。ｔはテンポ指定，ℓは長さ指定，ｖは音の大きさ指定，ｏはオクターブ指定などとなっていて，今までの復習という感じですね。

今回のプログラムをＲＵＮすると，うれしいことにＴＶ画面に歌詞が出てきます。これは行番号100～800のプログラムによるもので，１番の歌詞は100～170行となっています。画面に歌詞を表示したら演奏を始めなければなりませんから，サブルーチン化してあるＰＬＡＹ文の演奏ルーチン文番号1000へジャンプします（ＧＯＳＵＢ　1000となっている)。また，「なつはきぬ」にはイントロや間奏がプログラムされていますが，イントロ部分は10～90の部分で，ＧＯＳＵＢ900 でイントロ演奏をさせています。間奏も同じようにＧＯＳＵＢ900 でサブルーチンにジャンプさせています。このように，演奏させるプログラムそのものはサブルーチン化させて，ＧＯＳＵＢ×××でその演奏をさせるというテクニックを使えば，何回かの繰り返し演奏も簡単に行なうことができますよ。「なつはきぬ」では900～960がイントロ＆間奏用の演奏サブルーチンで，1000～2100がメロディー部の演奏サブルーチンになっています。いずれも，ＧＯＳＵＢ900 あるいはＧＯＳＵＢ1000で演奏させることができます。**《第１図》**でわかりやすく説明してありますので，参考にしてくださいネ！

このように，ＰＬＡＹ文で音楽演奏をさせる場合でも，ちょっとしたプログラムテクニックがたいへん重要になってきます。今回の「なつはきぬ」を例にとって，いろいろな演奏プログラムを作ってみてはどうですか？



《第１図》プログラム構成

みなさんへ

先月からスタートしたC.S.コーナーでは，みなさんからの演奏用プログラムを募集しています。機種はまったく問いませんので，よいものができましたら，どしどし編集部「C.S.コーナー」あてに送ってください。みなさんからすばらしいプログラムがくるのを，楽しみにまっています。

夏は来ぬのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 X$="***なつ は きぬ***"
30 LOCATE 8,1:PRINT X$
40 Y$="58,3,15 "
50 LOCATE 11,3:PRINT Y$
60 Z$="へんきよく ひだか としろう"
70 LOCATE 7,4:PRINT Z$
80 CONSOLE 6,14
90 GOSUB 900
100 LOCATE 10,6:PRINT "---(1)---
"
110 P1$="ｳﾉﾊﾅ ﾉ ﾆｵｳ ｶｷﾈﾆ"
120 LOCATE 5,8:PRINT P1$
130 P2$="ﾎﾄﾄｷﾞｽ ﾊﾔﾓ' ｷﾅｷﾃ"
140 LOCATE 9,10:PRINT P2$
150 P3$="ｼﾉﾋﾞﾈ ﾓﾗｽ ﾅﾂ ﾊ ｷﾇ"
160 LOCATE 6,12:PRINT P3$ﾇ"
170 GOSUB 10002:PRINT P3$
175 FOR T=1 TO 500:NEXT T
180 CLS T=1 TO 500:NEXT T
200 LOCATE 10,6:PRINT "---(2)---
"k
210 Q1$="ｻﾐﾀﾞﾚ ﾉ ｿｿｸﾞ ﾔﾏﾀﾞﾆ"
220 LOCATE 5,8:PRINT Q1$
230 Q2$="ｻｵﾄﾒ ｶﾞ ﾓｽｿ ｽﾗｼﾃ"
240 LOCATE 9,10:PRINT Q2$
250 Q3$="ﾀﾏﾅｴ ｳｳﾙ ﾅﾂ ﾊ ｷﾇ"
260 LOCATE 6,12:PRINT Q3$
270 GOSUB 1000
275 FOR T=1 TO 500:NEXT T
280 CLS
300 A1$="***ｶﾝｿｳ***"
310 LOCATE 10,10:PRINT A1$
320 GOSUB 900
330 CLS
400 LOCATE 10,6:PRINT "---(3)---
"
410 R1$="ﾀﾁﾊﾞﾅ ﾉ ｶｵﾙ ﾉｷﾊﾞﾆ"
420 LOCATE 5,8:PRINT R1$
430 R2$="ﾏﾄﾞ ﾁｶｸ ｸｲﾅ ｺｴｼﾃ"
440 LOCATE 9,10:PRINT R2$
450 R3$="ｵｺﾀﾘ ｲｻﾑﾙ ﾅﾂ ﾊ ｷﾇ"
460 LOCATE 6,12:PRINT R3$
470 GOSUB 1000
475 FOR T=1 TO 500:NEXT T
480 CLS
500 LOCATE 10,6:PRINT "---(4)---
"
510 S1$="ｵｵﾁ ﾁﾙ ｶﾜﾍﾞ ﾉ ﾔﾄﾞﾉ"
520 LOCATE 5,8:PRINT S1$
530 S2$="ｶﾄﾞ ﾄｵｸ ｸｲﾅ ｺｴｼﾃ"
540 LOCATE 9,10:PRINT S2$
550 S3$="ﾕｳﾂﾞｷ ｽｽﾞｼｷ ﾅﾂ ﾊ ｷﾇ"
560 LOCATE 6,12:PRINT S3$
570 GOSUB 1000
575 FOR T=1 TO 500:NEXT T
580 CLS
600 LOCATE 10,6:PRINT "---(5)---
"
610 T1$="ｻﾂｷﾔﾐ ﾎﾀﾙ ﾄﾋﾞｶｲ"
620 LOCATE 5,8:PRINT T1$
630 T2$="ｸｲﾅ ﾅｷ ｳﾉﾊﾅ ｻｷﾃ"
640 LOCATE9,10:PRINT T2$
650 T3$="ｻﾅｴ ｳｴﾜﾀｽ ﾅﾂ ﾊ ｷﾇ"
660 LOCATE 6,12:PRINT T3$
670 GOSUB 1000
675 FOR T=1 TO 500:NEXT T
680 CLS
700 CONSOLE 0,16,1,1
800 END
900 PLAY "t88","t88","t88"
910 PLAY "l8v09","l8v08","l8v09"

920 PLAY "o4go5c4.ed2","o4ge4.o5
co4g2","r8o4c4.gr4r8o3g"
930 PLAY "r2r4r8o5g","c4.ed2","o
3e4.o4cg4r8g"
940 PLAY "cgegfgo4bo5f","e4.cd4o
3g4","c4.o3bg4o4d4"
950 PLAY "egedco4gag","o4c2g2","
o3e4c4g4o2g4"
960 RETURN
1000 PLAY "v09","v09","v09"
1010 PLAY "o4g4efg4g16r16g","r8o
3go4co3gr8o3go4co3g","o3c2o2e2"
1020 PLAY "ao5co4go5dco4ag4","r8
o3ao4co3ar8go4co3g","f2o3c2"
1030 PLAY "v08","v08","v08"
1040 PLAY "a4o5co4ag4g16r16g","r
8o3ao4co3ar8go4co3g","o2a2o3e2"
1050 PLAY "ad16r16dgecd4","r8o3f
r8fr8o4cr8d","o3f4d4g4o2g4"
1060 PLAY "v09","v09","v09"
1070 PLAY "c4e4g4g16r16g","c4e4g
4o5co4g","o3c4e4o2g2"
1080 PLAY "agao5co4g4r8g","o4fgf
ge4r8g","o3c2e4r8g"
1090 PLAY "v10","v09","v10"
2000 PLAY "o5c4.ed.r16d4","o5cge
gfgo4bo5f","o4cc16r16cd.r16d4"
2010 PLAY "c2.r4","egedc4r4","c2
o3g4c4"
2100 RETURN
```

Basic Magazine Hot Information

無線のすばらしさをあなたに！ 夏の3日間(8月19日～21日)ハムフェア'83

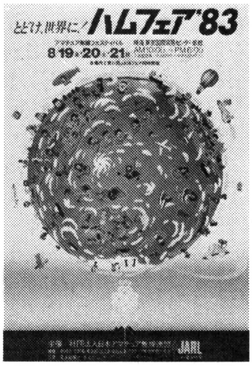
AM10：00～PM6：00

キミは今，何に夢中になっている？もちろんマイコンと答えるよね。でも，オーディオ，アマチュア無線BCL，電子工作など，エレクトロニクス・ホビーにはいろいろある。その中でも「King of Hobby(趣味の王様)」がハム（アマチュア無線）だ。編集長をはじめ編さん，影もハムの免許を持っているし，交信しているよ。

年１回のハムの祭典「ハムフェア'83」が間近かにせまった。場所は東京・晴海の国際貿易センターだ。

どんなことをやるのかって？ハムに関することはすべて，展示・紹介している。そして特に電波新聞社のブースに注目してもらいたい。ＢＡＳＩＣマガジン，ラ製のバックナンバー，および別冊の展示・即売を行なう（ぜひ，この機会にバックナンバーをそろえよう！）他，編集部によるパックマン，ギャラクシアンなどのゲームプログラムの実演（編さん，影さんがその場でアドバイスしてくれるよ！），パーソナル無線の運用，技術相談等々盛りだくさん。

そして今，ブームのミニＦＭ放送局を電波新聞社ブースに運びこみ,会場の見どころ案内をＹＬのＤＪがやさしく語りかけてくれる。ぜひヘッドホン・ステレオ（チューナ付き）を持参しよう！



入場料は大人600円，小中学生300円(3日間有効）です。

またイベントホールでは高野　章先生による「アワードハント教室」でハムのすばらしさを話してくれる。もう一つベーマガ編集部では，大型ディスプレイを持ちこみ，ゲームプログラムのおもしろさをジックリ味わってもらう「パソコン教室」を企画している。

長いようで短かった夏休みの最後を，ハムフェアで！

夏の宿題はコンピュータ・アニメで!! 「M5親子のコンピュータ・アニメ教室」開催

この夏の自由研究をなににしようかと考えている君へ，ソードＭ５で作ったコンピュータ・アニメ作品なんてのはどうだろうか！青山コンピュータ・スクール・メロン(山口泰博校長)主催の「Ｍ５親子のコンピュータ・アニメ教室」が，８月19日から開かれます。

このイベントには，ソード株式会社と電波新聞社が協賛し，全国で初のコンピュータ・アニメーション技法の指導を行なおうというものです。いまやパソコンは，アート感覚の時代へ突入！あなたの芸術的センスを，ソードＭ５で表現してみるのもおもしろいですよ。

「M5親子のコンピュータ・アニメ教室」

期日　８月19，20，26，27日の４日間(AM10:00～PM6:00)

会場　ＣＧ＆Ｃギャラリー（東京都渋谷区渋谷１－11－１　西青山ビル１Ｆ）

定員　各コース60名(計240名)

内容　ビデオによる最新アニメ技術の紹介，パソコンの操作指導，アニメ・キャラクタ作成とアニメ指導，オリジナル作品の発表と記念撮影など。

受講料　5,000円(２名)

問い合わせ先…〒150 東京都渋谷区渋谷１－11－１ 西青山ビル１Ｆ「青山コンピュータ・スクール・メロン」☎03(499)1700

なお，電波新聞社ではこのイベントにタイアップして，全国からＭ５ユーザーのコンピュータ・アニメ作品を募集します。優秀作品には誌上で発表するほか，ソード株式会社より（専用プリンタＰＴ-5(２台)，ＢＡＳＩＣ－Ｇ(２個))が抽選で送られます。また，応募者全員にポスターも贈られますよ。期間は８月10日から10月10日(当日消印有効)まで，あて先は〒141 **東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」Ｍ５係**です。

みなさんの力作を，お待ちしています。(編集部)

創刊1周年記念「ささやかプレゼント」当選者発表!!

お待たせしました，創刊1周年記念「ささやかプレゼント」の当選者の発表です。このプレゼントは，7月号のアンケート・ハガキを送っていただいた方の中から，抽選でベーマガTシャツ1枚とディスケット・ホルダー20こ，そしてベーマガ・バッジ 300こが贈られます。

毎月のアンケート・ハガキの山をはるかにこえて，ざっと――何枚かよくわかりませんが，とにかく沢山の応募をいただき，ありがとうございます。それでは発表で――す!!（もれた方にはゴメン！）

ベーマガTシャツ1枚

当選者　宮本義久君(兵庫県尼崎市東波難町)

ディスケット・ホルダー(住友スリーエム提供)

当選者　水谷勝一君(大阪府寝屋川市)，森尻哲央君(群馬県太田市)，山川秀治君（静岡県浜松市)，吉田健一君(愛知県春日井市)，岩根正明君(香川県高松市)，三田村容維君（北海道帯広市)，塚田宏典君(長野県南安曇郡)，小林宏明君(広島県福山市)，河村隆誠君(熊本県熊本市)，関口　務君(青森県三戸郡)ほか10名。

なお，ベーマガ・バッジは，賞品の発送をもってかえさせていただきます。みなさん，どうもありがとうございました！

募集!! 月刊「マイコン」 月刊「マイコンBASICマガジン」イメージTシャツの図案!!

みなさんに，お願いで――す!!　ベーマガ編集部とマイコン編集部では，新たにデンパ・マイコン・イメージTシャツを作ることになりました。

この企画には，スポーツ・ウェアの一流メーカーでマクレガー，ジョン・ニューカム，アドミラルなどのウェアを発売している，キャピタル工業株式会社（東京都台東区浅草橋2－27－7）さんが協賛してくれることになりました。

そこで，みなさんには，もし私が着るならばこんなTシャツがいいなどと，思い思いのTシャツ・イメージを考えていただきたいのです。

ここに，編集部がデザインした図案を載せておきます。これをもとに，みなさんの漸新なアイデアをハガキに書いて送ってください。すてきなアイデアを送っていただいた方には，できたてのオリジナル・Tシャツを送らせていただきます。

君のイメージ・イラストがTシャツになる!!　さあ急いで応募してください。待ってま――す!!

あて先：〶141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」Ｔシャツ・イメージ係

しめ切り：9月10日（消印有効）



イメージ・サンプル

で・ば・ぐ

★8月号82ページ　ＪＲ-200用「コウモリの城」にバグがありました。510行の最後にA，0を，520行の最後にA,0 を，640行の最後に〝 〟を，それぞれつけ加えてください。

★8月号120ページ　ＰＣ-8001用「ボクシング・ゲーム」の操作方法のか所で，[2]で進み[4]で後退は，[4]で進み[6]で後退の誤りでした。

★8月号135ページ　ＳＣ-3000用「ＡＴＴＡＣＫＥＲ／ＧＲＡＰＨＩＣ　ＴＥＳＴ」に使用したＢＡＳＩＣは〝ＬＥＶＬⅢＢＡＳＩＣ〟でした。セガ・エ

ンタープライゼスに問い合わせたところ，８月中旬に発売とのことです。いましばらく，お待ちください。

★８月号155ページ　FX-702P用「BEST　GOLF」に一部リストが抜けていました。右のリストを付加してください。

以上，訂正するとともにお詫び申し上げます。

```
P1: 56 STEPS
  2 IF S<12;PRT MID
    (S,19);CSR X;".
    ":GOTO 6
  4 PRT MID(12);CSR
    X;"."
  6 IF KEY≠"S" THEN
    6
  8 RET

P2: 369 STEPS
  2 $="
                 !
      ":S=INT (RAN
    #*14+1:X=2
  4 IF L=1;S=INT (R
    AN#*9+14
  6 IF S>12;X=S-10:
    S=12
  8 GSB #1
 10 A=A+1:WAIT 0
 12 FOR I=1 TO 10:I
    F I=10;PRT " ε"
    :GOTO 16
 14 PRT I
 16 IF KEY≠" ";NEXT
    I:GOTO 12
 18 IF I=10;I=INT (
    RAN#*7+9
 20 G=I:C=1:IF X+S>
    25;C=-1
 22 FOR I=1 TO G:S=
    S+1:IF S>12;S=1
    2:GOTO 28
 24 PRT MID(S,19);C
    SR X;"."
 26 GOTO 34
 28 X=X+C:PRT MID(1
    2);CSR X;"."
 30 IF X=18;WAIT 40
    :PRT CSR 3;"GRE
    EN OVER  +2":A=
    A+2:GOTO 8
 32 IF X=13;IF I=G-
    1;IF RAN#<J THE
    N #4
 34 NEXT I:IF X=13
    THEN #4
 36 IF X=12;IF RAN#
    <J THEN #4
 38 GOTO 8

P3: 478 STEPS
  1 GSB H*2:GOTO 22
  2 $="        $B  B
     $$ 0    -!-  ¤
    ¤¤¤":S=3:P=5:RE
    T
  4 $="          B 0
      $ B $  -!-  ¤
    ¤¤¤":S=6:P=4:RE
    T
  6 $="
     0$ $  B-!-  ¤
    ¤¤¤":S=12:P=3:R
    ET
  8 $="    B  $  $
     0   B $ -!-  ¤
    ¤¤¤":S=2:P=5:RE
    T
 10 $="          0 B
     0 $ $  B-!-  ¤
    ¤¤¤":S=7:P=4:RE
    T
 12 $="          0
    $$$ 0 B B-!-  ¤
    ¤¤¤":S=7:P=4:RE
    T
 14 $="
        $  0B-!-  ¤
    ¤¤¤":S=12:P=3:R
    ET
 16 $="        0  0
     BB $$ B -!-  ¤
    ¤¤¤":S=5:P=4:RE
    T
 18 $="      $$$ B
     0 B 00 $-!-  ¤
    ¤¤¤":S=1:P=5:RE
    T
 20 GOTO #6
 22 WAIT 40:PRT CSR
     5;H;"H";CSR 10
    ;"PAR";P:B=0:GO
    TO #0

P4: 162 STEPS
  2 Z=Z+A:R=R+P:WAI
    T 40:IF B=0;PRT
     CSR 7;"CUP IN"
  4 WAIT 80:PRT CSR
     0;"YOU";A;CSR
    10;H;"H PAR";P;
    CSR 10;"/";
  6 IF Z-R>0;PRT CS
    R 7;Z-R;CSR 7;"
    +":GOTO 12
  8 IF Z-R<0;PRT CS
    R 7;Z-R:GOTO 12
 10 PRT CSR 7;"0"
 12 H=H+1:A=0:X=2:L
    =0:GOTO #3

P5: 43 STEPS
  2 WAIT 40:PRT CSR
     6;"BEST GOLF"
  4 VAC :X=2:H=1:J=
    .2:GOTO #3

P6: 25 STEPS
  2 PRT CSR 3;"PAR"
    ;R;" / YOU";Z
```

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンBASIC」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋K－１ビル……………………「マイコンBASIC」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ 販推部……………………………「マイコンBASIC」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンBASIC」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……………………「マイコンBASIC」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13「マイコンBASIC」係
- **E.S.Dラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3F……………「マイコンBASIC」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……………………「マイコンBASIC」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……………………「マイコンBASIC」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門１－26－５（第17森ビル）ＯＡ事業部………「マイコンBASIC」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600 ……………………………「マイコンBASIC」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……………………………「マイコンBASIC」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンBASIC」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……………………………「マイコンBASIC」係
- **EPSON**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 ……………………………「マイコンBASIC」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……………………………「マイコンBASIC」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１ ……………………………「マイコンBASIC」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……………………………「マイコンBASIC」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部…………「マイコンBASIC」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンBASIC」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……………………………「マイコンBASIC」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：PC－6001／PC－8001mkII／PC－8801／PC－2000／PC－9800／PC－8200／PC－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890（レベルIII）／MB－6885（ベーシックマスタ・ジュニア）／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：TRS－80
- **東芝**パソピア（PA－7010/7012）／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：JR－100／JR－200
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **EPSON**：HC－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：M－5
- **ソニー**：SMC－70
- **セガ**：SC－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

ソフトのオリジナル

PCG又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの１本化！

マイコン オリジナルの4番打者！ 手づくり **RAM**

《PC-8001用》



●PC花札〔グラフィック、マシン語〕……￥3,000
(対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。)

●スーパーペンギン ……………………￥3,000
(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)

●スパイダー＆フライ…………………￥2,500
(PCG共用／蜂をさけながらハエを取る。ボーナスもあるぞ！)

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットI(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)…………￥2,000
●ホール2＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学で鑑定)……………………￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)………………￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版／アマ・プロモード)‥￥3,000
●ザ・爆弾(6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理)……………………………￥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)…………………￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)………￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)…………………………￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)………￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ)‥￥3,500
●スペースフェニックス(PCG共用タイプ／不死鳥をやっつけろ！)…………￥3,000
●タロット占い(あなたの運勢や相性をズバリ鑑定！カラーグラフィック)……￥3,000
●エッグワンズ・オン(PCG共用タイプ 悪いハンターに殺されないように鳥を保護しよう！)……………………￥2,500

《PC-8001mkII用》

●アップルジャム(カラーグラフィックマシン語 リンゴがスイカに食べられないようにドットエサを食べて下さい)………カセットベース￥3,500 ディスクベース￥4,000
●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック／アマ・プロモード)…￥3,000

《PC-8801用》

●グラフィック・ジャン機(リーチ・チー・ホン・カン・ローンのリアルタイムマージャン)……………………￥3,000
●ファイングラフィックマージャン〈Aタイプ〉
32×24ドッドの牌、マシン語の点数計算(アマ・プロモード)…………………￥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです 漢字ROM必要(アマチュア、プロモード有り)…￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀)………5インチ用￥4,500：8インチ用￥4,800

《PC-9801用》

●雀荘(リアルさ抜群の4人マージャン！相手の表情が楽しい／640×400ドットカラーモニター必要)………カセット用￥4,800 5インチ用￥5,500 8インチ用￥6,000

《MZ-700／1200用》

◉のソフトは5030使用で、白丸のソフトはそのままMZ-700で動きます

○●ガタ・ゴト(PCG共用タイプ 駅に無事到着できるか！)……………………￥2,500
○●3Dスペースドライブ(PCG共用タイプ 3Dのドライブを楽しもう！)………￥3,000
○●バドミントンMZ(PCG共用タイプ／かわい子ちゃんのバドミントン 700はカラーです)……………………￥3,000
○ PCG-4人マージャン(ロータスかPCGが必要／本格派カラーマージャン)‥￥3,000
○ MMOS-700(RAMディスクシステム)……………………………￥9,800
○●「地図を探せ！」(グラフィック・アドベンチャー／シャーロック・ホームズになったつもりで地図を探そう！)……………〔アドベンチャーゲーム〕￥3,000
○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！)……………………………￥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ／スクランブルゲーム)…………￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……………………￥2,500
○●スーパーゴリラ(ゴリラが美女をさらって屋上へ)…………………￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)…………………48K ￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ／レーザー砲で都市を守る)…………￥3,000
●暗剣殺＆恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)………￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)…………………￥2,500
●バトルスコープ(4種のインベーダーがせまってくる)……………………￥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)………………………￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……………………………￥2,500
●マシン語ピンボール(フリッパーゲームをマイコンで)……………………￥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……………￥2,500
○●スペースビーII(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)…………………48K ￥2,500
◉●ザ・ギャンブラー(あなたは4種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ￥3,000
○●ローダー＆セーバー(これ1つで、ほとんどのプログラムのコピーが出来る)￥3,000
●CLALA-1(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)………………￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)…………￥4,000
◉●PCG4人麻雀(牌そっくり、本格的です／要PCG)……………………￥3,500
●PCGバトルスコープ(バトルスコープ／要PCG)…………………………￥3,000
●PCGアステロイドフォール(アステロイドフォール要PCG)………………￥3,000

○●アステロイド(PCG共用タイプ／四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……￥2,500
○●タワーリングマウス(PCG共用タイプ／化けネズミの大群から逃げながら、階上へ)……………………￥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ／カラーです。／四方八方からのエイリアン攻撃)￥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ／アメーバーをアイスブロックで粉砕)…￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ／ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)￥2,500
○●ニューハングリーマン(ハックマン以上のリアルざ)……………………￥3,000
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)………………￥2,500
○●PCGパクパクレスキュ(要PCG／川をさかのぼってモンスターを食べる。)48K ￥2,500
○●スーパーゴリラパートII(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)……………￥2,500
○●銀河戦争I(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！)………………48K ￥2,500
○●銀河戦争II(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)………………￥2,500
○●銀河戦争III(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)…………………￥2,500
○●銀河戦争IV(革命軍の逆襲 4つのパターンを貴方は越せるか)………48K ￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ／カラーです エイリアンの多数編隊攻撃)…48K ￥3,000
○●スクラムジェット(PCG共用タイプ／カラーです スクランブルゲーム2)……￥3,000

《MB-6891マークII》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットI(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)…………￥2,000
●ホール2＋V.UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命星学で鑑定)…………………………￥3,000
●暗殺剣＆恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)………………￥3,000
●四人麻雀(対戦相手3人分コンピューターが)……………………………￥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)………………………￥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……………￥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)………………￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……………￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……………………………………￥3,000
●サークラーII(これはスゴイ！ギャラクシアンそっくり)………………40K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)………￥2,500

《MB-6885Jr》

○印は1200ボーROMが必要、その他は両用

●ミュージック・メーカー(キーボードの曲がBASICのデータ文に変換)……￥2,500
●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)…………………￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……………￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)…………￥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)…………………………………32K ￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)…………￥2,500

＊上記のソフトはLII共用版です Jrではカラーで、LII又は6881では白黒モードで動きます

〔HIRES版ゲーム〕10種

○●グラフィック・ジャン機(コンピュータと対決！マシン語による本格的思考ルーチン内蔵)……………………￥3,000
○●ドラゴンハンティング(マシン語＋BASIC チルゴンをつかまえろ！ペアゴンにはつかまるな！)……………………￥2,500
○●スペース・ヘイディーズ(マシン語／インベーダー・アステロイド帯、さらに母星を撃破せよ！)……………………￥2,500
○●コンピュータ将棋盤(将棋盤データベース。楽しい将棋のお勉強！)…………￥3,000
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)…………￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……………￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)…………………………￥2,500
●ディーフスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)…………￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……………………………………￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)………………￥3,000

《MZ-2000／80B》

●アスロイド・フォール(隕石群を撃ち落とせ／MZ-80B用)…………………￥3,000
●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション／共用)‥￥3,000

《FM-8》

白丸のソフトはFM-7で動きます。

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ)……………￥5,000
●ザ・ゲームDOSユーティリティ(ファイラー。ディスク1枚に7つのプログラム)￥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語)……￥3,000
○●VOICE DUMP(マイコンがマシン語デバッキングのお手伝い)……………￥2,500

《PC-6001》

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)………………………………￥2,500
●アステロイド・アーミー(2人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要……￥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。)………￥3,000

オリジナルソフト募集中！ 高額にて買い取ります。☎03(255)7846 ☎03(255)7820
(担当：加藤) **買取金額／￥50,000〜￥500,000**

■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1〜60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

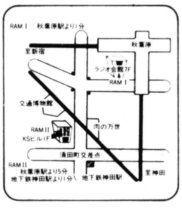
クレジットで!!
● 残金￥400,000・30回
ボーナス月＋30,000 月々9,800
● 残金￥300,000・30回
ボーナス月＋20,000 月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

(株)富士音響マイコンセンターRAM
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101/TEL.(03)255-7820・4857・4858

年中無休

(株)富士音響マイコンセンターRAMII
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F)〒101/TEL.(03)255-2644



高田馬場店	新宿西口店	池袋西口店	上野駅前店	新橋東口店	立川駅前店

25,000台の販売実績
アフター完全!!
買って安心の!!

コンピュータイレブンは2つ

① 来店されて、ご購入の方は、アフター完全の専門店「イレブン」で…

イレブン立川駅前14号店 中武4Fデパート
オープン記念特別セール!!

☎0425(24)7111(内線809)

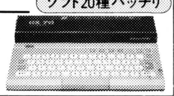


立川駅前14号店



新登場 RX-78 GUNDAM ¥59,800

ソフト20種バッチリ



●高速3次元グラフィック ●27色指定(各ドットごと) ●4オクターブ・3重和音のシンセサイザー可能 ●RAM30KB、ROM8KB

当選者 パソコンが当たった!!



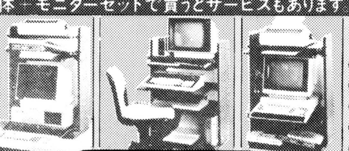
「当たってしまった。感無量です。コンピュータイレブン上野店様、こんなにもらっていいのかな!?これで人並みの生活ができます。ありがとうございまーす。

▲石橋幸司(千葉県)

NEC N-5200/パナファコム C-280/沖IF800-50 各社ワープロ見積参上!!

パソコンラック

本体+モニターセットで買うとサービスもあります



組立3方式

爆発人気 **¥27,800**

★1台3役組立3方式

●一発電源スイッチ付
●軽くて移動が簡単
●場所をとらない
●コインで組立て簡単
●木目調 ●クリーム色
※キャスター¥2,000

富士通 FM-7

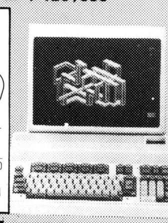
FM-7本体標準価格 **¥126,000**

パソコンラックサービスもあります

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■FM-7本体
■高解カラーディスプレ(2,000文字・12インチ)
■ケーブル
■マシン語の本
ソフト29種付
メーカー希望価格¥239,800
特価 **¥200,000**
頭金0円 月々9,800×24回
ボなし

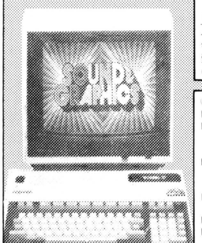
Ⓑフルシステム
■FM-7本体
■高解カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■プリンタRP-80
■プリンタ台
■用紙500枚
■漢字ROM
ソフト29種付
メーカー希望価格¥380,500
特価 **¥342,400**
頭金0円 月々9,400×48回
ボなし

Ⓒフルシステム
■FM-7本体
■高解カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■プリンタRP-80
■漢字ROM
■プリンタ台
■用紙500枚
■モニタ・プリンタケーブル
■本体・モニタ・ダストカバー
■フロッピーディスクTF-20
ソフト29種付
メーカー希望価格¥604,900
特価 **¥544,400**
頭金0円 月々11,600×48回
ボ2万×8回



東芝 PASOPIA 7

PASOPIA-7本体
標準価格 **¥119,800**



Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■PASOPIA-7本体
■カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■データレコーダ
メーカー希望価格¥232,400
特価 **¥209,000**
頭金0円 月々7,200×36回
ボなし

Ⓑフルシステム
■PASOPIA-7本体
■カラーディスプレ〈C-12〉(2,000方字・12インチ・ケーブル付)
■日立データレコーダ(ソフト2本・ケーブル ディスケット10枚)
■プリンタRP-80(ケーブル・用紙500枚付)
■オリジナルプリンタ台
■純製フロッピー(2ドライブ)〈PA-7204〉
メーカー希望価格¥531,400
特価 **¥455,000**
頭金0円 月々9,200×48回
ボ2万×8回

パソコンラックサービスもあります

NEC PC-8801

PC-8801本体
標準価格 **¥228,000**



ソフト29種付

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■PC-8801本体
■カラーディスプレ〈C-14A〉(4,050文字・14インチ)
■ソフト29種付
メーカー希望価格¥521,000
特価 **¥398,000**
頭金0円 月々7,600×48回
ボ2万×8回

Ⓑフルシステム
■PC-8801本体
■カラーディスプレ〈C-14A〉(4,050文字・14インチ)
■フロッピーディスクTF20N
■ケーブル
■RP-80
メーカー希望価格¥656,000
特価 **¥531,000**
頭金0円 月々11,300×48回
ボ2万×8回

パソコンラックサービスもあります

NEC PC-8001mkII

PC-8001マークII 本体標準価格 **¥123,000**

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■PC-8001マークII本体
■カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■データレコーダ(PC-6081)
メーカー希望価格¥235,600
特価 **¥193,000**
頭金0円 月々6,600×36回
ボなし

Ⓑフルシステム
■PC-8001マークII本体
■カラーディスプレ〈C-14-B〉(2,000文字・14インチ)
■ソフト29種付
メーカー希望価格¥202,600
特価 **¥174,700**
頭金0円 月々6,000×36回
ボなし



ソフト29種付

Ⓒフルシステム
■PC-8001マークII本体
■カラーディスプレ〈C-14-B〉(2,000文字・14インチ)
■フロッピーディスク(2W) PC80S31
■プリンタRP-80
■ケーブル
メーカー希望価格¥454,800
特価 **¥409,300**
頭金0円 月々7,900×48回
ボ2万×8回

パソコンラックサービスもあります

富士通 FM-8

FM-8本体
標準価格 **¥218,000**

パソコンラックサービスもあります

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■FM-8本体+漢字ROM
■カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■ソフト29種付
メーカー希望価格¥367,600
特価 **¥238,000**
頭金0円 月々6,600×36回
ボ1万×6回

Ⓑフルシステム
■FM-8本体
■12インチRGB〈C-12〉(2,000文字)
■TF-20F
■RP-80
■漢字ROM
■ディスケット10枚
■プリンタ用紙
■プリンタ台
パソコンラックサービス
メーカー希望価格¥624,800
特価 **¥432,000**
頭金0円 月々8,500×48回
ボ2万×8回

三菱 MULTI-8

パソコンラックサービスもあります



Multi-8本体
標準価格 **¥123,000**

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■Multi-8本体
■カラーディスプレ〈C-14-B〉(2,000文字・14インチ)
■データレコーダ
メーカー希望価格¥205,600
特価 **¥185,000**
頭金0円 月々6,400×36回
ボなし

Ⓑ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■Multi-8本体
■カラーディスプレ〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■データレコーダ
■ダストカバー
セット20%off
メーカー希望価格¥235,600
特価 **¥212,000**
頭金0円 月々7,300×36回

日立 MARK5

MARK-5本体
標準価格 **¥118,000**

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■MARK-5本体
■カラーモニター〈C-12〉(2,000文字・12インチ)
■データレコーダ
メーカー希望価格¥230,600
特価 **¥207,500**
頭金0円 月々7,200×36回
ボなし

激安



パソコンラックサービスもあります

Ⓑフルシステム
■MARK-5本体
■純製ディスプレ〈C-14-2190〉
■データレコーダ
■純製フロッピーディスク〈MP-3370〉(ディスクカード・ディスクベーシック付)
■カンネツプリンター(MP-1020)
■ディスプレ用ケーブル・プリンタ用ケーブル
■プリンタ台 ■ソフト5本
■ディスケット10枚
メーカー希望価格¥521,600
特価 **¥421,000**
頭金0円 月々8,200×48回
ボ2万×8回

NEC PC-6001mkII

PC-6001mkII 本体標準価格 **¥84,800**

Ⓐ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■PC-6001mkII本体
■カラーディスプレ〈C-14-B〉(2,000文字・14インチ)
■データレコーダ
メーカー希望価格¥167,400
特価 **¥159,000**
頭金0円 月々4,400×24回
ボ2万×4回

Ⓑ本体+ディスプレ+レコーダシステム
■PC-6001mkII本体
■純製カラーディスプレ(14インチ・15色)
■データレコーダ ■カバー
メーカー希望価格¥165,400
特価 **¥155,800**
頭金0円 月々4,300×24回
ボ2万×4回

パソコンラックサービスもあります



新登場

■14型カラーディスプレイ(15色)¥65,800

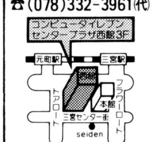
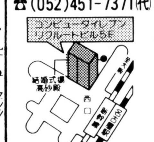
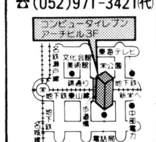
●音声合成ができるボイスシンセサイザ内蔵 ●日本語表示ができる漢字ROM内蔵(1,024字)(BASIC+マシン語モニタ32KB、漢字32KB、音声他16KB) ●色鮮やか、ドット単位の15色グラフィック機能(160×200ドット単位で15色、320×200ドット単位で4色) ●8オクターブ三重和音演奏ができるシンセサイザ機能 ●RAM64KBの大容量メモリ実装(64KB〈テキストエリア最大32KB〉VRAM1頁2KB/2〜4頁16KB) ●PC6000シリーズのアプリケーションソフト互換性有

[株]日本ソフト&ハード社

本社商品営業課/東京都豊島区高田3-11-14藤間ビル ☎03(232)0612(代)
大阪支社 大阪市北区堂島2-2-2近鉄堂島ビル7F ☎06(346)1552(代)
名古屋支社/名古屋市中村区椿町1-16リクルート名古屋ビル5F ☎052(451)7371(代)

Computer 11 東京都新宿区高田馬場2-17-4 菊月ビル3F ☎03(209)7376(代)

イレブンDAY 9月10㊏11㊐12㊊ 超特価日・激安市

大阪難波⑥号店	神戸三宮⑨号店	大阪ニュー梅田⑩号店	名古屋駅前③号店	名古屋栄⑫号店
☎(06)213-7387(代)	☎(078)332-3961(代)	☎(06)346-1552(代)	☎(052)451-7371(代)	☎(052)971-3421(代)
				
大阪市南区難波2-1-2 大陽生命難波ビル3F 〒542	神戸市中央区三宮町2-1-5 センタープラザ西館3F 〒650	大阪市北区堂島2-2-2 近鉄堂島ビル7F 〒530	名古屋市中村区椿町1-16 リクルート名古屋ビル5F 〒453	名古屋市中区新栄町2-4 アーチビル3F 〒460
関西地区			中京地区	

資料請求券 ホビー MB-9

横浜西口店 | 名古屋駅前店 | 名古屋栄店 | 大阪難波店 | 大阪梅田店 | 神戸三宮店

の買い方ができます。

②テレフォンショッピング通販もOK!!

月々2,000円からOK

楽々クレジット
頭金0円
1回～60回払
金利30%off

10月より支払い

クレジット料率表		
回数	金利	実質年率
3回	4.00%	―
6回	5.00%	17.00%
12回	9.00%	16.25%
24回	16.00%	14.75%
36回	23.00%	14.00%
48回	30.00%	13.50%

通販はパソコンプラザ

電話1本即日発送翌日着!!

頭金なし「全国通販」

PASOCOM PLAZA 2号店

☎03-209-5266㈹
受付時間10:00～19:00
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル5F
年中無休

●超低金利のクレジット!!
☎コレクトコール(106番)で!!

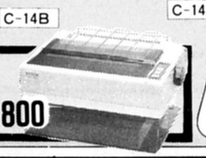
東京 ☎03(209)5266㈹
名古屋 ☎052(451)7374㈹
大阪 ☎06(341)7324㈹

SOHACOM モニター (シャープ製) RGB カラーモニタ 4機種登場
～30% off



●超高解像カラー4,050文字(14インチ)PC9801・FM-11対応 超特価¥138,000 C-14A
●高解像カラー2,000文字(12インチ)(640×400) 定価¥99,800 C-12
●新製品 高精細度カラー2,000文字(14インチ)(640×400) 特価¥67,800 C-14B
●新製品 超高精細カラー4,050文字(14インチ) PC9801・FM-11対応 定価¥118,000 C-14C

SOHACOM オリジナル プリンター台
モニター台兼用もできます
¥5,800
プリンター買うとサービス!!



SHARP パソコンテレビX1

シャープX-1本体
標準価格¥155,000
ウルトラ特価中!!



A 本体+ディスプレシステム
■X-1本体
■純製カラーディスプレ
■グラフィックラムボード
メーカー希望価格¥300,000
特価¥270,000
頭金0円 月々8,200・24回 ボ3万・4回

B フルシステム
■X-1本体
■純製カラーディスプレ
■グラフィックボード
■純製フロッピー(2ドライブ)
■拡張I/Oボード(CZ-8EP)
■フロッピーインターフェース
■プリンター
■デジタルテロッパー(CZ-8DT)
■漢字ROM
■ディスケット10枚
■用紙1,000枚
■ゲームソフト3本
メーカー希望価格¥832,400
特価¥745,000
頭金0円 月々17,500・36回 ボ5万・6回

パソコンラックサービスもあります

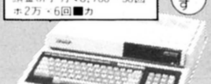
SHARP MZ-2200

MZ-2200本体
標準価格¥128,000

A 本体+ディスプレ+レコーダシステム
■MZ-2200本体
■カラーディスプレ(C-12)(2,000文字・12インチ)
■純製データレコーダ(MZ-1Z02)
メーカー希望価格¥247,600
特価¥222,800
頭金0円 月々7,600・24回 ボ2万・4回

B フルシステム
■MZ-2200本体
■カラーディスプレ(C-12)(2,000文字・12インチ)
■純製ミニフロッピーディスク(MZ-1F07)
メーカー希望価格¥385,800
特価¥347,200
頭金0円 月々8,700・36回 ボ2万・6回■カ

パソコンラックサービスもあります



MZ-731 カラー対応 ~~¥99,800~~
MZ-2000 ●MZ2000+ソフト10種¥151,000

EPSONプリンター

A 超低価格プリンターRP-80 新発売 ¥89,000
頭金0円 月々2,700円×24回 ボ1万×4回
B 低価格高速プリンターFP-80標準機 新発売 ¥149,800
頭金0円 月々3,500円×36回 ボ1万×6回
●FP-80(PC8001用) ¥152,800
●FP-80(PC8801・9801用) ¥153,800
C MP80K漢字用 ¥189,000
プリンタ用紙1,000枚付
¥151,200
頭金0円 月々4,200円・24回 ボ2万・4回

激安



CASIO FP1100

●FP-1100+新高解カラー+ソフト5本
定価¥268,000
特別価格¥163,000

定価¥~~128,000~~
¥89,800

頭金0円 月々3,000円・24回 ボ3万・4回
頭金0円 月々4,000円・36回 ボ1万・6回

●FP1100・高解像シャープカラー
¥~~227,800~~
特別価格¥197,800

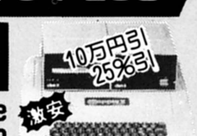
頭金0円 月々5,400円・48回 ボ
頭金0円 月々3,500円・36回 ボ2万・6回



apple II J-PLUS

パソコンラックサービス!
カラーモニタープレゼント
10万円引 25%引
激安

APPLE IIe
¥378,000



A J-PLUS+純正カラーモニタ付
定価¥~~422,800~~ ⟶ 大特価¥358,000
頭金0円 月々5,800円×36回 ボ4万×6回
頭金0円 月々4,900円×48回 ボ3万×8回
B フロッピー(I/F付)のみ(ディスケット10枚付)
定価¥~~199,000~~ ⟶ ¥173,000
頭金0円 月々4,300円×36回 ボ1万×6回
頭金0円 月々3,500円×24回 ボ3万×4回

EPSONフロッピー

TF-20
両面倍密(2W)
560KB～640KB
¥~~142,000~~
激安特価



フロッピー各種キャンペーン特価中!!

SOHACOM オリジナル出版シリーズ

★マシン語ゲームのつくり方(PC8001、FM-7 8、L-Ⅲ用) ¥2,800
★FM-7 8用マシン語の本 ¥2,800
★6809アセンブラ ¥3,800
★6502アセンブラ ¥4,800
★パーソナルコンピュータのデータ処理 ¥2,800
★最新刊「おもしろまじめ」F-BASIC ¥2,800

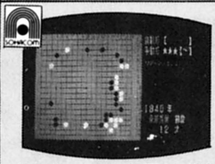
SOHACOM イレブンオリジナルゲームソフト



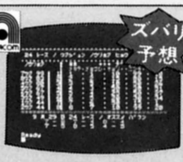
FM-7用
「ペンギンくん」
¥3,300(テープ版)
「ペンギンくん」の行く手に現われる怪物を、南極の氷片を蹴とばして退治する。次々に変る場面ごとに怪物を退治しないと危うし!!「ペンギンくん」、サアあなたは何点得点できるか!?



FM-7用
「EXPLORER」
¥3,300(テープ版)
宇宙探索に向う"EXPLORER"号の目前に広がる大宇宙と未知の惑星。突如、来襲する謎のUFO船団の攻撃に、"EXPRORER"号は立ち向って行く。さあ、あなたは幾つの難局を乗り越えられるか!?広大な宇宙探索の目標を達成できるのはいつの日であろうか?乞う、ご期待!!PART2、PART3、(近日発売)



江戸時代の名人!!本因坊秀策
「囲碁トレーナ」
(PC8801用)¥8,800
●秀策の碁譜は黒番のバイブル。大局観の養成にもってこい。自分の打碁の記録もできます。(ディスク版)



ズバリ予想
「実戦競馬」
PASOPIA-7
PC8001マークⅡ
FM-7用(テープ版)
¥3,300
データ(出走馬の枠・調教・距離実績・人気指数・持ちタイム)を入力すると、レースの能力順序(能力の高い枠順・能力指数等)と推奨馬券が表示される。あなたは、ズバリ勝ち馬の予想が出来る!!

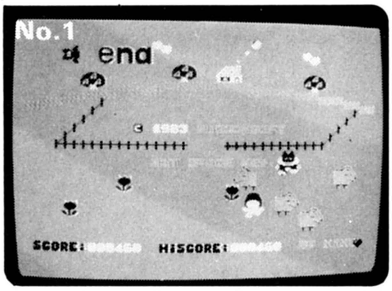
上位機種買替えの方に高額下取り致します。

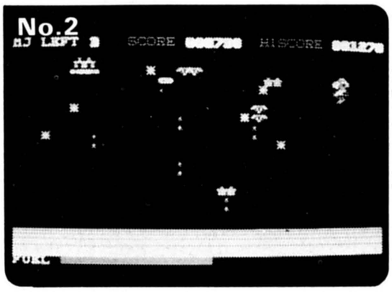
京浜地区	東京地区						
横浜西口④号店	高田馬場駅前①号店	池袋西口⑤号店	新宿西口⑦号店	新橋東口⑧号店	上野駅前⑪号店	中古プラザ⑬号店	立川駅前⑭号店
☎(045)312-4611㈹	☎(03)209-7376㈹	☎(03)980-1271㈹	☎(03)342-4821㈹	☎(03)572-5166㈹	☎(03)833-0341㈹	☎(03)209-5233㈹	☎(0425)24-7111(内線809)
							
横浜市西区南幸2-5-4 深沢ビル1F 〒220	東京都新宿区高田馬場2-17-4 菊月ビル3F 〒160	東京都豊島区池袋2-13-1 岸野ビル3F 〒171	東京都新宿区西新宿1-9-13 高倉第2ビル1F 〒160	東京都港区東新橋1-1 瀧野ビルB1 〒105	東京都台東区東上野2-19-3 第2吉沢ビル2F 〒110	東京都新宿区高田馬場2-19-7タックイレブンビル3F	立川市曙町2-11-2中武デパート4F(東映シネパラエティショップ内)

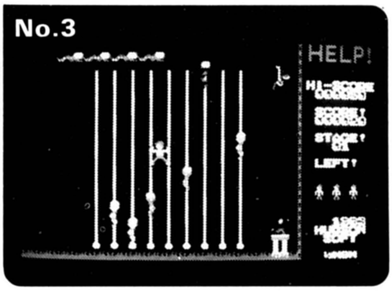
Hudson soft

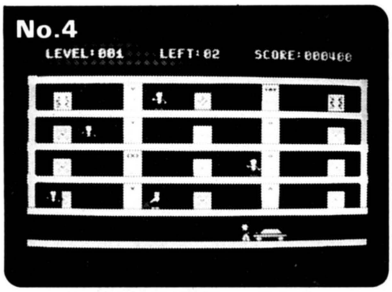
㊟この画面は、当社モニターで撮ったもので機種によっては異ります。

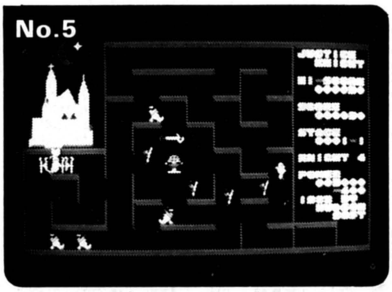
おもしろ満載ゲームソフト！

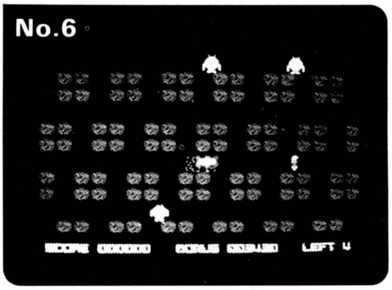


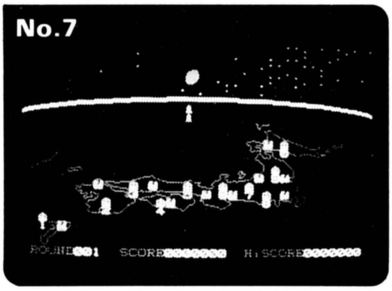


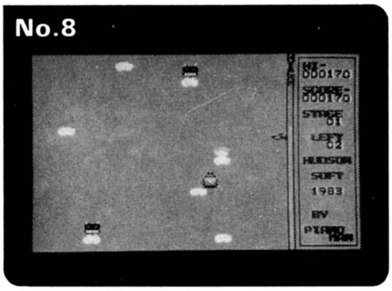


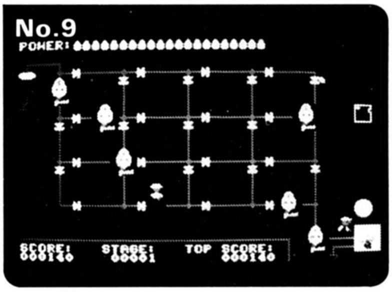


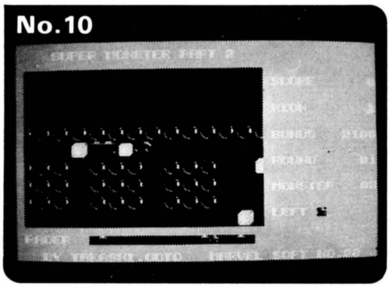


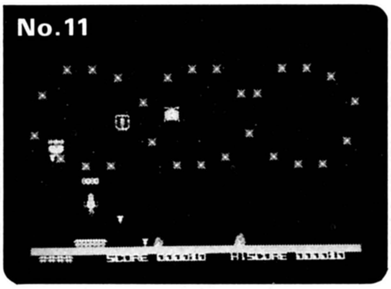


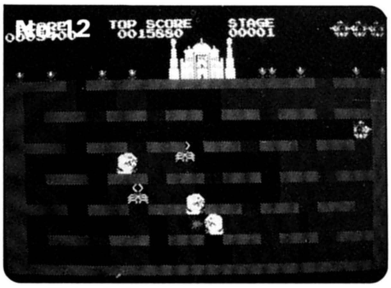


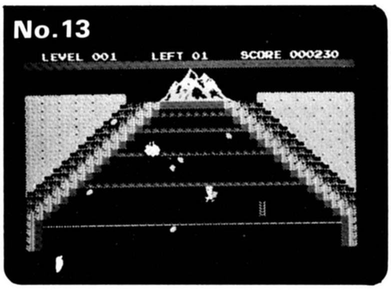


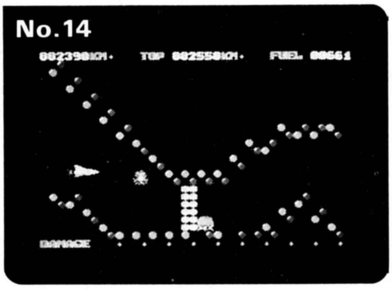








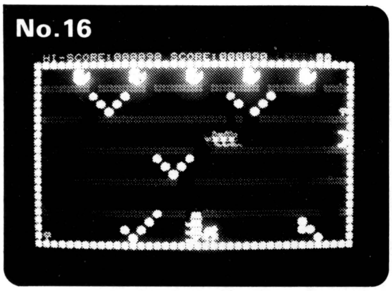


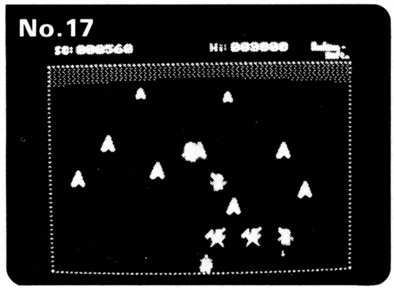


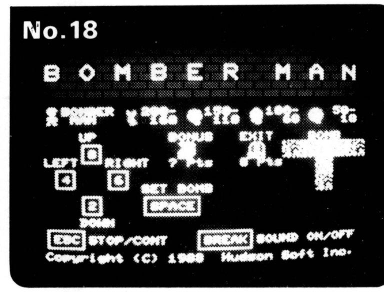


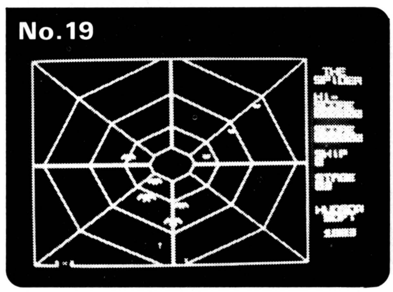
Hudson soft

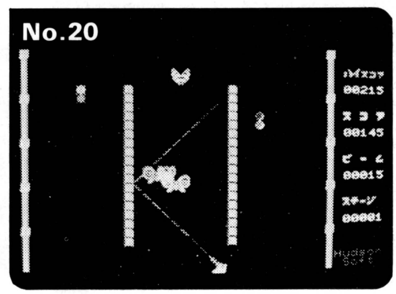
オールマシン語シリーズみんな君のもの!!











No.1 ひつじや〜い ¥3,800
牧歌メルヘン調ゲームです
対応機種 X1，PC−8001mkII，FM−7，パソピア7，レベル3マークV，MZ-2200

No.2 MJ−05 ¥3,200
地球の運命を握るのはあなた
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7 レベル3マークV, MZ-2200

No.3 HELP! ¥3,800
ヘビとあなたの知恵くらべ
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7, レベル3マークV, MZ-2200

No.4 華麗な怪盗 ¥3,800
華麗に登場，カジノの金をかっぱらえ!
対応機種 X1, PC-8001mkII(¥3,200), FM-7

No.5 Justice Knight ¥3,200
マイコンはもうメルヘンそしてファンタジー
対応機種 X1, PC-8001mkII(¥3,200), FM-7, レベル3マークV

No.6 フィールドウォーズ ¥3,800
地雷をセットしてオバケをやっつけろ
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7

No.7 バブルクンド1999 ¥3,800
伝説の都バブルクンドを守るのは君だ
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7, パソピア7, レベル3マークV(¥3,200)

No.8 スカイダイバー ¥3,200
大空を1人じめ，あっ!ロケットが
対応機種 X1(¥3,800), PC-8001mkII, FM-7

No.9 パワーフェイル ¥3,800
ハドソン開発センターを守れ!
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7, パソピア7, レベル3マークV, MZ-2200

No.10 スーパーモンスター ¥3,800
ブロックでモンスターをサンドイッチ
対応機種 X1

No.11 キラーステーション ¥3,200
キラーステーションを破壊せよ!
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7

No.12 イタサンドリアス ¥3,600
地底タンクに乗って地中を走れ!
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7

No.13 ミステリーマウンテン ¥3,200
謎の山を征服できるか?
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7, レベル3マークV

No.14 サブマリンパニック ¥3,200
敵潜水艦は近いぞ
対応機種 X1, FM-7, レベル3マークV

No.15 4人マージャン ¥4,800
グラフィックによる本格的4人マージャン
対応機種 X1

No.16 ヒヨコファイター ¥3,200
ヒヨコになってタマゴを食べよう
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7

No.17 ガンマン ¥3,200
君は西部のプロガンマン
対応機種 X1, PC-8001mkII(¥3,800) FM-7

No.18 ボンバーマン ¥3,200
風船オバケをやっつけろ
対応機種 X1(¥3,200), PC-8001mkII, FM-7

No.19 ザ・スパイダー ¥3,800
飛来する宇宙グモを攻撃せよ!
対応機種 X1, パソピア7, レベル3マークV

No.20 ミスターバタフライ ¥3,800
あ!蝶々が襲ってくる
対応機種 X1, PC-8001mkII, FM-7

㊟ この画面は，当社モニターで撮ったもので，機種によって異ります。

◎金沢営業所オープンの為SE募集(勤務地・金沢) ◎東京営業所まで，履歴書(写真添付)を人事課・大里までお送り下さい。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麴町4丁目7番5号 麴町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

北海道ショップガイド②

北海道は「マイコンアイランド」といわれるほどマイコンの世界ではすすんでいる地域。マイコンショップやデパートのマイコンコーナーも相変わらず増え続けている。今回は道内マイコンショップの中から有力店と新しくオープンした店を紹介してみよう。



アップルソフトを大量に展示しデモしています。店内は楽しい仲間がいっぱいで，いつも明るいふんい気。オリジナルソフトのソードm5用「漢字の学習」（定価2〜6年生用5800円，1年生用3800円）を，好評発売中。BASIC−Iで動き，ゲーム感覚で漢字をマスターできます。主な特徴は①へとんつくりの組み立てで漢字・熟語を作る。漢字の読みも数通りある②小学校各学年の必修漢字を収録③カセット2巻で1セット（1年生用は1巻と生カセ1本)など。近日中に新作ソフトを発売の予定です。

ビジネス主体に，10年来のオフィスコンピュータのユーザーとしてのノウハウを活かし，多数ユーザーに納入しています。納入後の操作指導，ソフトウェアメンテナンスも万全で，システムが完全に軌道にのるまでフォローします。場所は2条魚町市場からすぐそば，駐車場も完備。ただいま，世界的に話題を集めている右脳学習法に基づく無人コンピュータ・スクールを開校中！詳しくはお電話を！
〒060 札幌市中央区南3条東3丁目マルキン本社ビル5F TEL(011)261−8238 担当 森

北日本通信建設

本社は札幌市西区二十四軒にあり，つうけんテレコンショップは，旭川，釧路，帯広，函館，北見，苫小牧にあります。

どんな小さな質問にも答えてくれる，キメの細かなサービスがうれしい。利用者本位をモットーに，アフターサービスも抜群だ。割賦，リースはもちろんのこと，現金の場合は割引きの特典があります。

テレコンショップの名前にふさわしく，コンピュータの他にファッション電話も揃っています。店内は明るさと楽しさにあふれ，いつも人がいっぱい！



お詫び：8月号のコンピュータ・ビジョンの記事中に誤ってICカプセルの記事が入っていました。お詫び申し上げます。

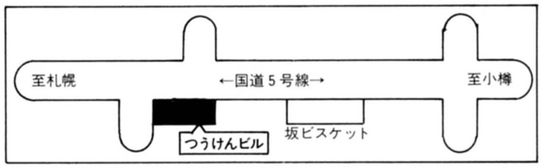
つうけんマイコンショップ網

道内主要都市をネットしたＮＥＣ各種ＰＣ専門店！〝見て、触れて〟ホビーにビジネスにズラリ並んで多機種・多機能の使い心地が確められるマイコン仲間のオアシス!!
入門から、専門分野までの教室併設店もある!!!



つうけん本社商事部札幌商事課

NEC ＯＡ機器特約店
札幌市西区２４軒３条７丁目
☎（011）621－１１６１（代）



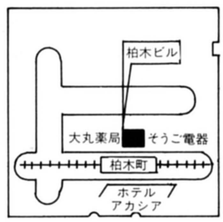
つうけん テレコンショップ 旭川店

旭川市６条７丁目
６条買物公園
☎(0166)22－0661(代)
毎週火曜日定休



つうけん テレコンショップ 函館店

函館市柏木町３番39号
電停前柏木ビル　柏
☎(0138)52－1161(代)
毎週水曜日定休



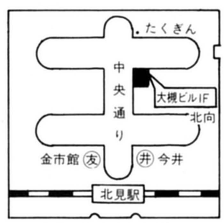
つうけん テレコンショップ 釧路店

釧路市黒金町13丁目１
釧路駅前コスモスビル1F
☎(0154)25－1161(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



つうけん テレコンショップ 北見店

NEC マイコンショップ
北見市北２条栄１丁目
北見駅前大槻ビル1F
☎(0157)61－2611(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



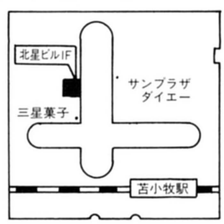
つうけん テレコンショップ 帯広店

帯広市西２条南９丁目
サニーデパート3F
☎(0155)23－1161(代)
第2、第4木曜日定休



つうけん テレコンショップ 苫小牧店

NEC マイコンショップ
苫小牧市表町５丁目５
苫小牧駅前北星ビル1F
☎(0144)36－1161(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



1．左の点線部分を切りとり、ハガキに貼付して、カタログ等資料を請求ください。直ちに発送いたします。
2．また直接ご持参の方には粗品を贈呈いたします。

資料請求券
ベーシックマガジン
9月号

大型興奮ついに上陸!!

ゲームは、ますます白熱戦。

本格的
マイコンショップ
に生まれ変わったイケ
ショップは、マイコンハリケーン選風!

着陸成功 乞ご期待
9月10日(土) オープン



●APPLE II用 IKJ-100 定価5,800円の品 特価 ¥3,800

●PC-8801用 ¥9,800

●Apple II用 ¥8,500

●PC-8001/mk II用 ¥8,500

●FM-7用 ¥7,500

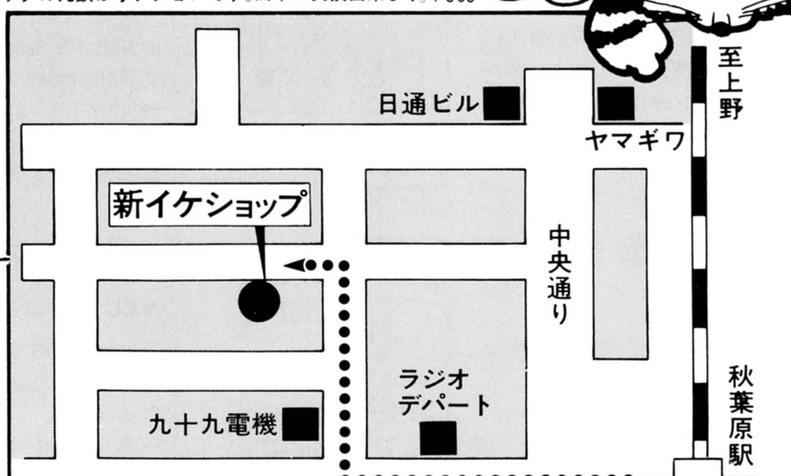
●FM-8用 ¥7,500

●SHARP X-1用 ¥5,800

●PC-6001/mk II用 ¥5,800

※ステックの丸頭はオプションです。簡単に交換出来ます。¥500





マイコンボーイ必携の商品が勢揃い。

ルンルンシンセ

■NEC PC-8001/mk II/PC-8801用
PCS-8007 ¥24,800

■コンピューター・TV台 170×550×350mm
¥5,950
電源・コネクター(3P)スイッチ付
¥7,950



■ディスケット 各種取りそろえてあります。

おもしろソフト ゾクゾク入荷中!!

イケショップ

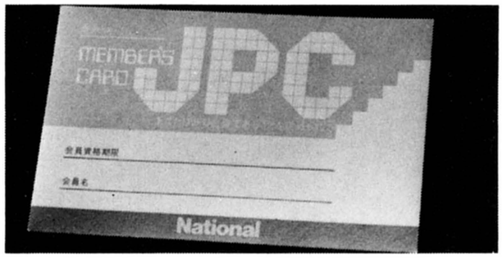
現住所 〒101:東京都千代田区外神田3-9-8中栄ビル ☎03(253)1698
新住所 〒101:東京都千代田区外神田1-8-6渡辺ビル ☎03(251)4722
松山店 〒790:愛媛県松山市花園町4-20富田ビル1F ☎0899(46)2130

（略称 JPC）
JRパソコンクラブ結成会員募集！

JRファン集合!!

JR-100，200を持ってる君，まだパソコンを
持っていない君，待っています!!

全国のみなさん，お待ちしております!!



〈会員特典〉

- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルゲームプログラムの紹介会員の方の自作プログラム等を掲載した『JPC情報』を毎月一回会員に郵送します。
- 会員自作プログラムの中より優秀な作品を「マイコンBASICマガジン」等に推薦します。
- NATIONAL主催の各種行事へ優待、その他の各種特典を用意いたします。

〈入会方法〉

郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。
振込用紙をお送りします。
必ずフリガナをつけてください。

〈会　　費〉

入会金600円 会 費（一年間）2,400円
合　計 3,000円

JRパソコンクラブ 〒454 名古屋市中川区小本1丁目18番18号
TEL (052)363－3913　　清栄㈱

新製品情報

SHARP
PC-1500用
POCKET
簡易ソフト
info

ポケット・コンピュータ用
初のノンプログラム汎用ソフトです。

BCOM

こんなことができます。

（近日発売）

(1) プログラムを組まなくても、データの収集ができます。
(2) 収集したデータを、表集計の形式で印字することができます。
(3) 指定した条件のデータをPick-upできます。
(4) 指定した条件でデータを並べ替えることができます。
(5) 収集したデータをカセット・テープへ記録・再生ができます。
(6) パーソナル・コンピュータとのデータの送・受信ができます。

パーソナル・コンピュータ側のソフト・パッケージとして、"Super-info"シリーズが準備されています。

電卓の使える人なら、誰にでも入手したその日から活用できます。

○個人のデータの収集・分類・集計に
○営業マン・渉外担当者・生産技術者・在庫管理者………等のデータ収集・分類・集計に
○出先で収集した個人別のデータをパーソナル・コンピュータに集め、合体して集計したい方のために
○パーソナル・コンピュータを活用したデータ収集システム構築のために



POCKET info
カセット1本：操作マニュアル1冊
定価6,800円　送料240円　注文型番3160

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111（大代表）

名探偵登場!

グラフィックアドベンチャーゲーム

PC-6001mkII　PC-6001(32K)共用
ブックスタイルカセットバージョン　説明書付　¥4,500

STORY

「ちぇっ、生まれつきのドジのおかげで、また会社をクビになっちまった。」僕はつぶやいた「何か僕にもできる仕事はないだろうか。」そう思いながらぼんやり歩いているうちに『クリスタル探偵事務所』という看板を見つけた。「探偵か…… おもしろそうだな、一度やってみたかったんだ、こうなったら何でもやってしまおう。」とやけくそで戸をたたいた。……というわけで、あなたは新米の探偵となりましたが、あなたは探偵として成功できるでしょうか？



通信販売もいたしております。ハガキ大の紙に品名、定価、住所、氏名、年令をお書きになって現金書留か、為替でお送り下さい。送料はサービスいたします。

★PERSONAL COMPUTER SOFTWARE
XTAL SOFT
クリスタルソフト　株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11(いほりビル2階) TEL.(06)326-8150

全国ネットで、あなたのマイコンを 高価下取・買取

中古マイコン 中古マイコン展示中

全国どこでも 通信下取販売・買取

TOKYO 在庫 03(994)5744 日本一 日本マイコン流通センター



●ワープロ高価下取・買取
●中古ワープロ在庫あり

クレジットOK！（月々3,000円から）

人気機種から周辺機器まですべてがそろう！

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC9801 本体	245.000	〃	CE-150 ポケコンカラープリンタ	28.000
〃	PC8801 本体	169.000	〃	MZ-80DUカラーディスプレイ	108.000
〃	PC8001MKII	98.000	〃	MZ-80SFD	68.000
〃	PC8001 本体(32K)	59.000	日立	MB6885Jr 本体	39.000
〃	PC6001 本体	48.000	〃	レベル3	68.000
〃	PC8201	108.000	富士通	FM-8 本体	98.000
〃	PC6021	29.800	ナショナル	JR-100	20.000 済
〃	PC2001	44.000	〃	JR-200	56.000
各社	中解像度ディスプレー	42.000	アップル	アップルII, PLUS, J-PLUS	150.000 済
〃	高解像度ディスプレー	74.000	〃	アップルディスクII	118.000
〃	グリーンディスプレー	19.000	コモドール	VIC1001 本体	30.000
〃	640×400カラーディスプレー	129.000	EPSON	MP-80IIプリンタ	69.000
シャープ	CZ-800 ×1	199.000	〃	FP-80プリンタ(新品同様)	118.000
〃	MZ-2000 本体	118.000	SEIKO	GP80シリーズプリンタ	38.000 済
〃	MZ-1200 本体	74.000	〃	GP250Fプリンタ	44.000
〃	MZ-80B 本体	108.000	カシオ	F.P1100(新品同様)	68.000 済
〃	MZ-80 K2E/C 本体	58.000	トミー	ぴゅう太(新品同様)	36.000
〃	MZ-700シリーズ	59.000 済	各社	プリンタ(PC用)	36.000 済
〃	PC-1500 ポケコン	29.800	アイテム	PC8001用ディスクMODEL20	59.000

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

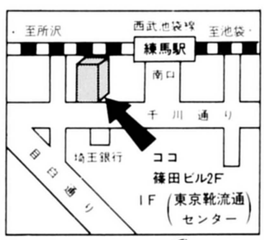
●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(994)5744（ココヨ ココナラヨシ）

日本マイコン流通センター

〒176東京都練馬区練馬1-6-3篠田ビル2F☎03(994)5744



見積申込はハガキで！

オモテ：〒176 東京都練馬区練馬1-6-3 日本マイコン流通センター マイコンベーシック係

ウラ：
①下取機種 メーカー 品名 品番 定価
②購入機種（新品・中古の別） メーカー 品名 品番 定価
③住所 氏名 年令 職業 TEL番号
④購入方法 現金・クレジットの別

格安 中古マイコンBIGフェア 西友ひばりヶ丘店

——本体, ディスプレイー, プリンター人気機種, 一堂にラインアップ——

●マイコン周辺機器
3割～7割引
●書籍・ソフト・他
半額より

★マイコンデモンストレーション〈マウンテンミュージックシステム〉
プログラムされた音楽をコンピューターが記憶し、自然演奏をします。

★マイコン5日間夏期集中講座
詳しくは、西友ひばりヶ丘店にお尋ね下さい。

■開催期間
8月19日㊎～8月23日㊋
A.M10:00～7:00P.M

■場所
西友ひばりヶ丘店 5階催事場
（西武池袋線ひばりヶ丘駅前）
TEL0424(23)6111代



主催（株）日本マイコン流通センター

特選プログラム・コーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

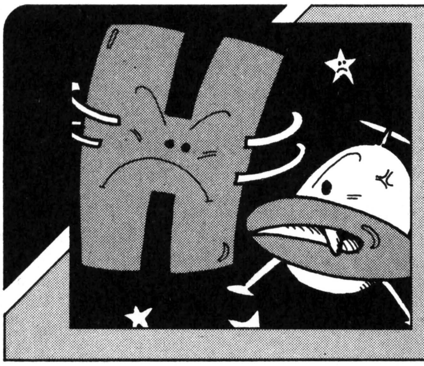
機種は何でもOKです。プログラムの長さが短く，しかも内容のあるものを希望しています。**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLE II/IIE用

アステロイド

りんごもどき



内容・遊びかた

アステロイド・ベルトをくぐりぬけるため，クルクル回る障害物をさけていってください。

キーは，RCDFで上下左右です。宇宙船に乗って，障害物をさけるわけですから，物体と反対に動かしてください。船は7隻あり，近づきすぎると爆発して音が出ます。

プログラムについて

内容については，**第1表**に書いておきます。スピードを上げるため，三つの障害物を二つに変更しているので，変数名に不自然な所があります。変数は，**第2表**を参照してください。

また，80行と2000行以降を入力しなければ，デモなしで動きます。

また，画面上で図形が分解したようになるのは，シェイプ・テーブルの構造からなったものです。それから，700行の〝CLASH!〟；〝〟の〝〟の所には，CTRL Gを数回入力しておいてください。

《第1表》プログラムの内容

2	初期設定へジャンプ	
5－50	画面はみ出し，衝突の判断，点数の加算ルーチン	
60－70	シェイプ・テーブル作成	
80	デモ・サブルーチンを呼ぶ	
90－180	初期設定	
200－240	キー入力	メイン・ルーチン
300－320	古い絵（シェイプ）を消す	メイン・ルーチン
325	行番号5のルーチンを呼ぶ	メイン・ルーチン
335－350	新しい絵を書く	メイン・ルーチン
360－370	古い絵を消去するためのデータの保存	メイン・ルーチン
400－420	スコア，時間の加算	メイン・ルーチン
430－440	スコア，船の数の表示	メイン・ルーチン
450	200へジャンプ	メイン・ルーチン
700－705	衝突処理	
710	初期設定へジャンプ	
800－810	エンド表示	
1000－1010	シェイプ・データ	
2000－2620	デモ・サブルーチン	
3000－	REM文	

ついでに

この作品は，ほとんどシェイプ・テーブルの力によるものです。ゲームのコツは，だいたい一方向へ画面を流しておけば，ほとんどぶつかりませんが，たまにそうでないものがあるので，その時は，すばやく切り返すことです。もたもたしていると，すぐに衝突してしまいます。

改造は，300行からのSCALE値を変化させるのもおもしろいでしょう。操縦は，本当に宇宙船に乗ったつもりでしないと，わざわざ衝突されに行くことにな

《第2表》変数表

X2，X3	障害物2，3のX座標
Y2，Y3	〃　Y座標
A2，A3	X2，X3のデータの保存用
B2，B3	Y2，Y3　〃
T2，T3	障害物2，3が表示されてからの時間（大きさ，回転率，衝突の判断用）
H2，H3	T2，T3のデータの保存用
P1	SHIP(船)の数
S1	SCORE
HI	HI－SCORE
A	キー入力用
A$	キー入力用
N，I	FOR－NEXT用変数
注）障害物1は存在しない	

★マイコンショーに行った。電波新聞社のブースへ行ったらすんごいハンサムなお兄さんがいたけどだれなの？(埼玉県春日部市・秋本義雄12才)……【編：オニイサン？ハンサムな？……私しかいない。影：ウソつくな!!】

ります。また，どんどん障害物が近づいて大きくなり，圧迫されますが気にしないことです。200行からのキー入力の方法は，他にも応用がきくと思います（リアルタイムでキーを離しても，最後のコードで動作する）。

最後に

アップル・ユーザーのみなさん，お互いにがんばりましょう。ＢＡＳＩＣもなかなか良いものです（実数型で最速といわれているからね）。

★CHECER FLAG

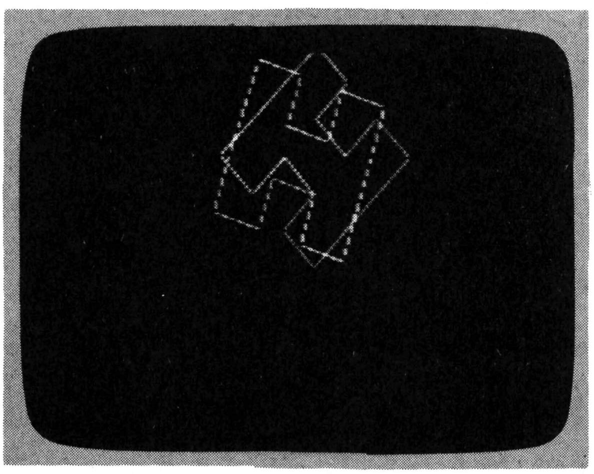
影：シェイプ・テーブルとはなんぞな？

Dr.D：ＡＰＰＬＥには，ＧＥＴ，ＰＵＴの代わりに図形を描く場合のＤＲＡＷ命令があるんだが，これが意外と速いんだぞ。しかも，高速で大きさを変えたり回転させたりできて，とても便利なんだ。

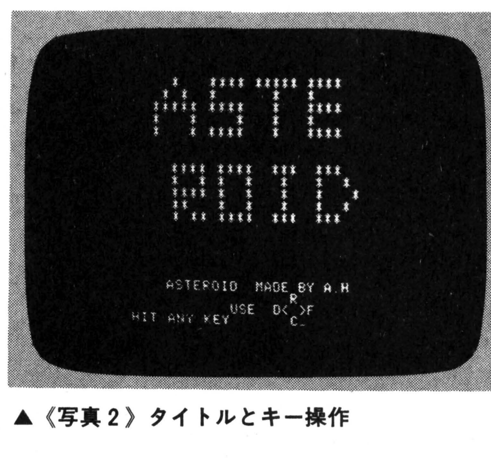
編：それが，シェイプ・テーブルっていうんですね！　つまり，ユーザーがオリジナルの図形を定義して，拡大や回転を可能にする機能ということですね。

影：ありがとさん！　ところで，ちまたではりんごもどきというのが流行してるようだけど，これはなんなのさ！

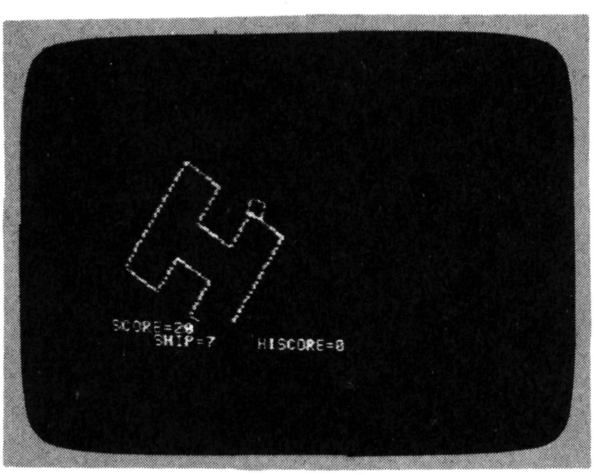
Dr.D：ふ～む，これは秋葉原あたりで流行している病気だな。つまり，米国ＡＰＰＬＥを梨の木で作ろうというものなのだ。わからんだろう？



◀《写真１》シェイプ・テーブルを使ったデモ画面



▲《写真２》タイトルとキー操作



◀《写真３》せまりくる障害物!!　ぶつかると画面が黄色になる

★あの一，２年前に千葉の生実に住んでいた斉藤良夫くん！どこいっちゃったの一？(千葉市・**今泉直樹14才**)…
…【**編**：ベーマガの力を持ってすれば朝めし前だね。みなさん！心あたりの人がいたら編集部へ連絡下さい！】

アステロイドのプログラム・リスト

```
2  GOTO 60
3  REM --CHECK/2--
5  IF X2 <  - 10 OR X2 > 10 OR Y2
     <  - 6 OR Y2 > 6 THEN T2 =
    5:X2 =  INT ( RND (1) * 20) -
    10:Y2 =  INT ( RND (1) * 12)
     - 6
20  IF X3 <  - 10 OR X3 > 10 OR Y
    3 <  - 6 OR Y3 > 6 THEN T3 =
    0:X3 =  INT ( RND (1) * 20) -
    10:Y3 =  INT ( RND (1) * 12)
     - 6
30  IF T2 = 10 OR T3 = 10 THEN 70
    0
40  IF P1 <  = 0 THEN 800
50  GOTO 335
55  REM --SHAPE TABLE--
60  FOR A = 0 TO 52: READ B: POKE
    A + 768,B: NEXT
70  POKE 232,0: POKE 233,3
80  GOSUB 2000
89  REM  --BEGIN--
90 P1 = 7:S1 = 0
95  HOME
100 X2 =  INT ( RND (1) * 20) - 5

110 X3 =  INT ( RND (1) * 20) - 1
    5
120 Y3 =  INT ( RND (1) * 12) - 2

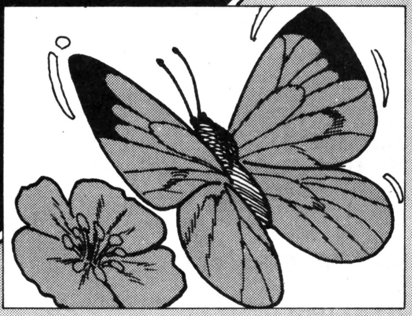
130 Y2 =  INT ( RND (1) * 12) - 1
    0
150  HGR
160 T2 = 0:T3 = 5
170  VTAB 21: HTAB 1: PRINT "SCOR
    E=";S1;: HTAB 15: VTAB 22: HTAB
    5: PRINT "SHIP=";P1
180  VTAB 22: HTAB 15: PRINT "HIS
    CORE=";HI
199  REM --KEY--
200 A =  PEEK ( - 16384): POKE  -
    16368,0
203  IF A > 128 THEN A = A - 128
205 A$ =  CHR$ (A)
210  IF A$ = "D" THEN X2 = X2 + 3
    :X3 = X3 + 3
220  IF A$ = "F" THEN X2 = X2 - 3
    :X3 = X3 - 3
230  IF A$ = "R" THEN Y2 = Y2 + 2
    :Y3 = Y3 + 2
240  IF A$ = "C" THEN Y2 = Y2 - 2
    :Y3 = Y3 - 2
299  REM --CLEAR OLD--
308  ROT= H2 * 10: SCALE= H2 * H2
     / 2 + 1
310  HCOLOR= 4: DRAW 2 AT A2 * 10
     + 130,B2 * 10 + 80
315  ROT= H3 * 10: SCALE= H3 * H3
     / 2 + 1
320  HCOLOR= 4: DRAW 3 AT A3 * 10
     + 130,B3 * 10 + 80
322  REM --CHECK--
325  GOTO 5
326  REM --NEW PRINT--
335  ROT= T2 * 10: SCALE= T2 * T2
     / 2 + 1
340  HCOLOR= 6: DRAW 2 AT X2 * 10
     + 130,Y2 * 10 + 80
345  ROT= T3 * 10: SCALE= T3 * T3
     / 2 + 1
350  HCOLOR= 7: DRAW 3 AT X3 * 10
     + 130,Y3 * 10 + 80
355  REM --HOLD DATA--
360 A2 = X2:A3 = X3::B2 = Y2:B3 =
    Y3
370 H2 = T2:H3 = T3
399  REM --NEXT--
400 T2 = T2 + 1:T3 = T3 + 1
420 S1 = S1 + 10
425  REM --?SCORE;SHIP--
430  VTAB 21: HTAB 7: PRINT S1;
440  VTAB 22: HTAB 5: PRINT "SHIP
    =";P1;
450  GOTO 200
670  REM  --CRASH--
700  HCOLOR= 5: HPLOT 0,0: CALL 6
    2454: VTAB 23: HTAB 5: FLASH
    : PRINT "CLASH!";"";: NORMAL
    : HTAB 5: CALL 62450: PRINT
    "      ";:P1 = P1 - 1
705  IF P1 =  < 0 THEN 800
710  GOTO 100
790  REM --END--
800  HOME : VTAB 21: PRINT "END S
    CORE=";S1
803  PRINT "HISCORE=";HI
805  IF S1 > HI THEN HI = S1
810  PRINT "AGAIN?": GET A$: GOTO
    90
999  REM --SHAPE DATA--
1000  DATA   3,0,8,0, 8,0,39,0,5,
    4            ,5,6,6,6,7,4,7,
    6,7,4,4,4,5,6,0
1010  DATA    5,4,5,6,5,6,7,6,7,4
    ,            7,4,0,0,3,4,5,5
    ,5,6,6,6,7,7,              7,4
    ,4,0
1999  REM --DEMO--
2000  HGR : HOME
2005  GOSUB 2500
2010  FOR I = 1 TO 8
2020  HCOLOR= 6: ROT= I * 30: SCALE=
    I ^ 2 / 2 + 6
2030  DRAW 1 AT 130,80
2035  FOR N = 0 TO 200: NEXT
2040  HCOLOR= 4: DRAW 1 AT 130,80

2047  NEXT
2050  GOTO 2100
2070  VTAB 21: PRINT "     ASTERO
    ID  MADE BY A.H"
2080  PRINT "                        R
    "
2090  PRINT "                USE  D<
    >F"
2095  PRINT " HIT ANY KEY          C
    ";
2097  RETURN
2100  FOR N = 0 TO 124 STEP 5
2110  HCOLOR= 6: ROT= N: SCALE= 3
    0
2120  DRAW 1 AT 130,80
2125  FOR I = 0 TO 100: NEXT
2130  HCOLOR= 4: DRAW 1 AT 130,80

2140  NEXT
2143  GOSUB 2070
2145  TEXT : FOR I = 0 TO 1000: NEXT

2150  GET A$: RETURN
2500  PRINT : PRINT : PRINT
2510  PRINT "      *   **** *****
    ****"
2520  PRINT "     * *  *      *
    *"
2530  PRINT "    ***** ****   *
    ****"
2540  PRINT "    *   *    *   *
    *"
2550  PRINT "    *   * ****   *
    ****"
2560  PRINT : PRINT
2570  PRINT "      **** ****  ***
     ***"
2580  PRINT "      *  * *  *   *
     *  *"
2590  PRINT "      **** *  *   *
     *   *"
2600  PRINT "      **   *  *   *
     *  *"
2610  PRINT "      * ** ****  ***
     ***"
2620  RETURN
```


★はい，つぎのかたどーぞ！（三重県上野市・**平尾和弘12才**）……【**医者**：はい，あけて！**影**：アングリ!!**医者**：ン？なんともないぞ。**影**：はあ，お腹が痛いんです。**医者**：…ここは歯科だぞ!!**影**：ハカ？**医者**：バカ！】



ベーシックマスターJr./LII₂用

ちょうちょう

藤原 〇紋

ストーリー

×月△日　はれ

ぼくは，公園にちょうちょを採りに行きました。でも，公園の花だんには入ることができません。そこで，ぼくはちょうが花だんに入るまえに採ることにしました。

ゲームの説明

ようするに，ちょうを網でつかまえればいいのです。ちょうは，網を上から下へ降ろしたときにしかつかまりません。ちょうを五匹花だんに逃がしてしまうと，GAME　OVERです。

黄色のちょうのほう（LII₂の人はわからない）が，動きが速いです。・LII₂の人は，POKE文と80行をとりましょう。だれかPEEK文とPOKE文のつかいかたを，教えてください。

最後に

このゲームを作るにあたって，協力したような気がした(？)城山●一君の健康を願って，バンザーイ!!

★CHECKER FLAG

影：♪チョウチョ〰〰チョウチョ〰〰ナノハニ♪

Dr.D：ウ，ウルサ——イ!!　人が真剣に考えごとをしてるときに，そんな大きい声でどなるな!!

影：な，なんですか!!　どなってたんじゃないですよ！　歌を歌ってただけなの!!

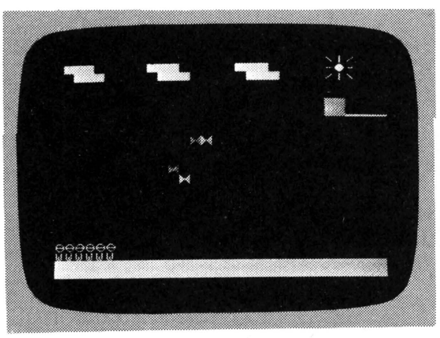
一同：シラ〜※

Dr.D：まあいい。どれ，この作品を見てみるか。————ふむ，よろしいんじゃないかな。

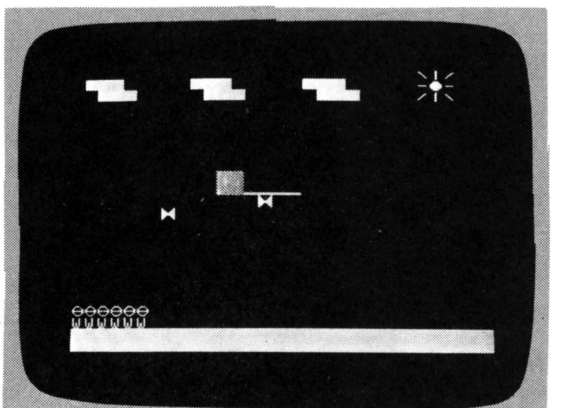
編：たったそれだけ？

Dr.D：ああ，キャラクタを組み合わせるだけで，ふんい気のでた楽しいゲームができるという見本のような作品だ。

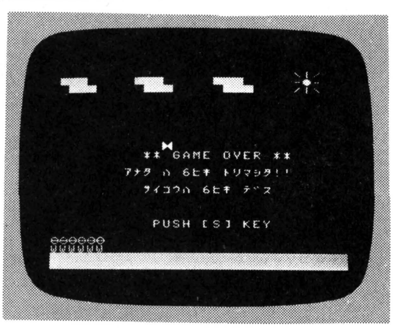
影：♪チョウチョ〰〰♪　ああ，さっぱりした。



◀《写真1》網は上からかぶせないと，つかめないヨ！



▲《写真2》コラッ，マテー!!　どうもウマクいかないな



◀《写真3》はじめてで6匹つかまえたんヨ！(影)

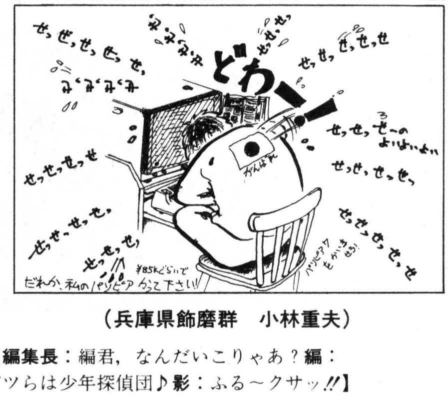
★ベーマガは現在使用されていません。もう一度番号を確かめてダイヤルするか番号案内におたずね下さい。ピンポンパンポーン！(東京都江戸川区・山田真紀13才)……【編・影：これでゆっくりと昼寝が……できっこない！】

```
  10 POKE $E892,1:LET H=0
  20 RANDOMIZE :CLEAR :LET S=0:LET E=0
  30 LET N1$=CHR$($9D,$9D,$A,8,8,$9D,$9D)
  40 LET N2$=CHR$($FA,$FA,$FA,$FA)
  50 LET N3$=CHR$($20,$20,$A,8,8,$20,$20,$20,$20,$20,$20)
  60 LET T$=CHR$($9F,$6C,$2F,$A,8,8,8,$2D,$95,$2D,$A,8,8,8,$2F,$6C,$9F)
  70 LET K$=CHR$($60,$60,$60,$A,8,8,$60,$60,$60):LET B$=CHR$($FE)
  80 FOR V=0 TO 21:POKE $E890,$11:PRINT "                                    ":NEXT
V
  90 FOR I=0 TO 5:LET CURSOR=I,20:POKE $E890,$13:PRINT CHR$($14);
 100 POKE $E890,$14:PRINT CHR$($A,8,$57);:NEXT I
 110 LET CURSOR=1,1:POKE $E890,7:PRINT K$;TAB(8);K$;TAB(16);K$;
 120 LET CURSOR=25,0:POKE $E890,$12:PRINT T$;
 130 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,22:POKE $E890,4:PRINT CHR$($60,$A,8,$60);:NEXT
I
 140 LET X=25:LET Y=5:LET A=24:LET B=10:LET A2=23:LET B2=15
 150 LET A1=A:LET B1=B:LET A3=A2:LET B3=B2
 160 LET X1=X:LET Y1=Y
 170 LET A=A-.65:LET B=B+INT(RND(3)-1)
 180 IF A<=5 THEN LET E=E+1:MUSIC T2P2U≡RP1Uトシラ:GOTO 400
 190 LET A2=A2-.5:LET B2=B2+INT(RND(3)-1)
 200 IF A2=5 THEN LET E=E+1:MUSIC T2P2U≡RP1Uトシラ:GOTO 410
 210 POKE $E890,$11
 220 IF E>=5 THEN MUSIC T3Q2P5フP7ソP5UレP7UトQ0P3ソラP8フ:GOTO 420
 230 LET I$=INKEY$
 240 IF I$="I" THEN LET Y=Y-1
 250 IF I$="K" THEN LET X=X+1
 260 IF I$="J" THEN LET X=X-1
 270 IF I$="M" THEN LET Y=Y+1:GOSUB 370
 280 LET X=X+(X<6)-(X>25):LET Y=Y+(Y<3)-(Y>20)
 290 LET B=B+(B<5)-(B>20):LET B2=B2+(B2<5)-(B2>20)
 300 LET CURSOR=A1,B1:PRINT " ";
 310 LET CURSOR=A3,B3:PRINT " ";
 320 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT N3$;
 330 LET CURSOR=A,B:POKE $E890,$16:PRINT B$;
 340 LET CURSOR=A2,B2:POKE $E890,$17:PRINT B$;
 350 LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,7:PRINT N1$;:POKE $E890,$13:PRINT N2$;
 360 MUSIC T1P0Dト:GOTO 150
 370 LET CURSOR=A1,B1:IF CURSOR$=CHR$($9D) THEN MUSIC T1P0トレミ:LET A=INT(RND(14)
+12):LET B=10:LET S=S+1
 380 LET CURSOR=A3,B3:IF CURSOR$=CHR$($9D) THEN MUSIC T1P0トレミ:LET A2=INT(RND(14
)+12):LET B2=10:LET S=S+1
 390 RETURN
 400 LET CURSOR=A1,B1:PRINT " ";:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT N3$;:LET A=21:LET B=10:
GOTO 160
 410 LET CURSOR=A3,B3:PRINT " ";:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT N3$;:LET A2=21:LET B2=1
0:GOTO 160
 420 LET CURSOR=10,10:POKE $E890,7:PRINT "** GAME OVER **"
 430 LET CURSOR=8,12:POKE $E890,6:PRINT "アナタ ハ";S;"ヒキ トリマシタ!!"
 440 IF S>=H THEN LET H=S
 450 LET CURSOR=10,14:POKE $E890,2:PRINT "サイコウハ";H;"ヒキ デス"
 460 LET CURSOR=11,18:POKE $E890,5:PRINT "PUSH [S] KEY"
 470 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 470
 480 MUSIC T4Q2P3ソ≡P5≡P3フレP5レP3トレミフソソP5ソ:GOTO 20
 490 REM 1983.4/1
```



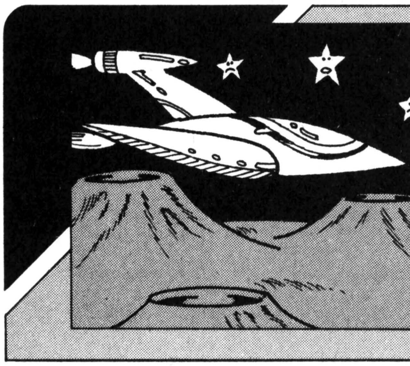
（長野市　常田直登）

青春とは
なんだ？



（兵庫県飾磨群　小林重夫）

★ぼつ，ボツ，BOTU，没!!（愛知県尾張旭市・浅見仁志15才）……【**編集長**：編君，なんだいこりゃあ？**編**：下四段編書活用ですよ。編集長もどーぞ!! **編集長**：♪ボツ，ボツ，ボツらは少年探偵団♪ **影**：ふる〜クサッ!!】



ベーシックマスターJr./LⅡ₂用

スペース・ディフェンダー

川崎 俊一

はじめに

このゲームは，ぼくがマイコンを始めて，ちょうど1年目の日に作った一周年記念プログラムです。

ゲームの内容

あなたは，星（□）にぶつからないように，ロケット（→）を上下に動かします。そして，宇宙ステーション（✦）にたどり着けばいいのです。

しかし，このロケットにはスピード・コントロール装置が装備されていません。そのため，どんどん加速がついて，操縦が難かしくなります。

3回ぶつかると，GAME　OVERです。

《第1表》主な変数

H	……ハイ・スコア
R	……ラウンド
X	……ロケットのアドレス
S	……スコア
E	……ロケットの数
M	……ASC（INKEY$）

プログラムについて

画面は，モニターのデータ・ブロック転送サブルーチン（$F009）を使って，V－RAMのデータを1バイトずつ左に転送して動かしています。そのため，スピード感を十分味わうことができると思います。

改造

スピードを速くするには，380行のFOR　I＝0の0を大きくすると速くなります(100にしたときが最高速度です)。

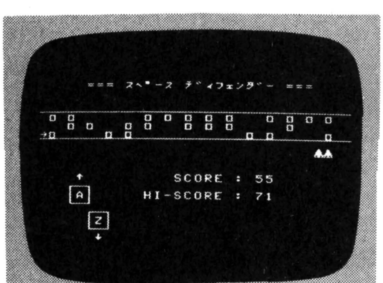
★CHECKER FLAG

影：ありゃりゃ，このゲームは特別なキャラを使ってないのに，なぜ90～150行でキャラを定義してるの？

編：アホかいな！　デモのところをよーく見てごらん！

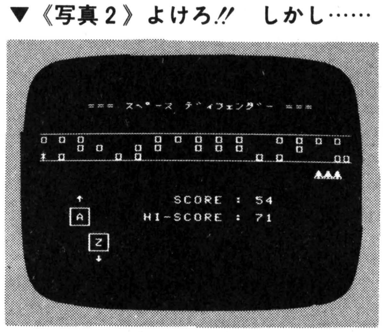
Dr.D：さて，ポイントは270行のスクロール処理だな。そして，スピードが増すところは，380行のウエイト・ループを，変数を使ってしだいに時間を短かくしているわけさ。

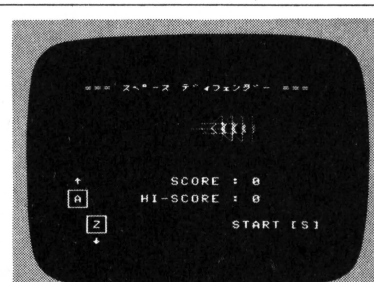
影：なんと，オドロキちゃっタ!!



▲《写真1》右から左へ，星がビューンと飛んでくる

▼《写真2》よけろ!!　しかし……



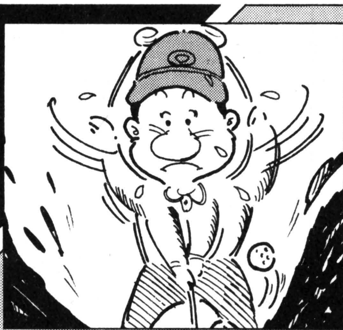


▲《写真3》感想……ムズカチュイ（影）

★このはがきを採用すれば父ちゃんが市会議員の友達にたのんで大々的にベーマガを宣伝してやる!!（神奈川県横浜市・伊藤大輔12才）……【編：権力をふり回すのは良くない!!でもそれに負けるのはもっと良くないみたい。】

```
  10 REM = ｽﾍﾟｰｽ ﾃﾞｨﾌｪﾝﾀﾞｰ =
  20 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0:LET S=0:LET X0=0
  30 GOSUB 530
  40 GOSUB 570
  50 POKE $29C,$9E,$9E,$9E
  60 LET X=$220:LET E=3:LET I0=100:LET R=0:LET X0=0:LET S=0
  70 FOR I=$1E0 TO $1FF:POKE I,$F9:POKE I+$20,$DB
  80 POKE I+$40,$20:POKE I+$60,$DB:POKE I+$80,$F6:NEXT I
  90 LET A0$=CHR$($20,$A,8,$20,$A,8,$20)
 100 LET A1$=CHR$($20,$A,8,$DB,$A,8,$20)
 110 LET A2$=CHR$($20,$A,8,$DB,$A,8,$DB)
 120 LET A3$=CHR$($DB,$A,8,$DB,$A,8,$20)
 130 LET A4$=CHR$($DB,$A,8,$20,$A,8,$20)
 140 LET A5$=CHR$($20,$A,8,$20,$A,8,$DB)
 150 LET A6$=CHR$($DB,$A,8,$20,$A,8,$DB)
 160 IF A=0 THEN LET A$=A0$:LET A=1:GOTO 250
 170 ON INT(RND(6)+1) GOTO 180,190,200,210,220,230
 180 LET A$=A1$:GOTO 240
 190 LET A$=A2$:GOTO 240
 200 LET A$=A3$:GOTO 240
 210 LET A$=A4$:GOTO 240
 220 LET A$=A5$:GOTO 240
 230 LET A$=A6$:GOTO 240
 240 LET A=0
 250 LET CURSOR=31,8:PRINT A$;
 260 IF (I0<0)*(INT(RND(50))=1) THEN LET CURSOR=31,8+INT(RND(3)):PRINT CHR$($87
);
 270 POKE X,$20:CALL $3500:LET I0=I0-1:LET S=S+1
 280 LET CURSOR=21,15:PRINT S;
 290 LET M=ASC(INKEY$)
 300 IF M=0 THEN GOTO 360
 310 IF M=$41 THEN LET X0=-$20
 320 IF M=$5A THEN LET X0=$20
 330 LET P=PEEK(X+X0)
 340 IF (P=$F6)+(P=$F9) THEN GOTO 360
 350 LET X=X+X0
 360 LET P=PEEK(X):IF P=$DB THEN GOTO 390
 370 IF P=$87 THEN GOTO 430
 380 POKE X,$7C:FOR I=0 TO I0:NEXT I:POKE $EE80,$FF,I0*2,0:GOTO 160
 390 POKE X,$2A:MUSIC T1P3DﾄDﾄDﾄﾄﾄﾄUﾄUﾄUﾄ
 400 POKE $29B+E,$20:LET E=E-1:IF E=0 THEN GOTO 480
 410 LET CURSOR=10,6:PRINT "[ READY !! ]":MUSIC P8R
 420 LET CURSOR=10,6:PRINT "              ":LET I0=100:GOTO 160
 430 MUSIC T1Q2P3ﾄﾐｿﾚﾌﾗｼUﾚUｿ:LET I0=100
 440 LET R=R+1:LET CURSOR=10,6:PRINT "[";100*R;CHR$($EC);" ﾎﾞｰﾅｽ ]"
 450 LET S=S+100*R:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
 460 LET CURSOR=10,6:PRINT "              "
 470 LET X=$220+5*R:GOTO 70
 480 LET CURSOR=9,12:PRINT "** GAME OVER **"
 490 IF S>H THEN LET H=S:LET CURSOR=21,17:PRINT H;
 500 GOSUB 650
 510 LET CURSOR=9,12:PRINT "               "
 520 GOTO 50
 530 FOR I=$3500 TO $3512:READ A:POKE I,A:NEXT I
 540 DATA $CE,$02,$01,$DF,$3B,$CE,$02,$5F,$DF,$3D
 550 DATA $CE,$02,$00,$DF,$3F,$BD,$F0,$09,$39
 560 RETURN
 570 CLEAR :LET K$=CHR$($84,$85,$83,$A,8,8,8,$86,$20,$86,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
 580 LET CURSOR=5,4:PRINT "=== ｽﾍﾟｰｽ ﾃﾞｨﾌｪﾝﾀﾞｰ ==="
 590 LET CURSOR=3,16:PRINT K$
 600 LET CURSOR=5,19:PRINT K$
 610 POKE $324,$41:POKE $386,$5A
 620 POKE $2E4,$7E:POKE $3C6,$7D
 630 LET CURSOR=14,15:PRINT "SCORE :";S
 640 LET CURSOR=11,17:PRINT "HI-SCORE :";H
 650 LET CURSOR=20,20:PRINT "START [S]"
 660 POKE $25F,$20:LET CURSOR=28,8
 670 PRINT CHR$($F9,$FC,$F0,$A,8,8,8,8,$85,$90,$90,$F2,$A,8,8,8,$F6,$FD,$F0)
 680 FOR I=1 TO 27
 690 MUSIC T2P0R:IF INKEY$="S" THEN GOTO 730
 700 CALL $3500:NEXT I
 710 LET CURSOR=1,8:PRINT CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,8,$20,$20,$20,$20,$A,8,8,8,
$20,$20,$20)
 720 GOTO 660
 730 LET CURSOR=20,20:PRINT "         ";:LET CURSOR=22,15:PRINT "0    "
 740 RETURN
```


★影さん！早口で「ベーマガ」と20回言ってみて。(東京都武蔵野市・**森脇直彦13才**)……【**影**：いうひゃひょうにやひやひえひょ，へんひがでひなくなひゃど！どーひひえくひえゆー!!**編**：こういうイタズラは大賛成でーす！】



ベーシックマスターLIII/MK5用

FIELD GOLF

須沢　通雅

遊びかた

5ホールまわって終了となります。クラブは，Dは最高約100m飛びますが，あまり高く上がりません。Sは約50mしか飛びませんが，ボールが高く上がります。

クラブ入力を終えたら，力加減を入力します。適当な所で，スペース・キーを押してください。地面が青のところは池，白のところはバンカーで，ボールが落ちると1打加算され，右横にボールが出されます。木に当たっても同じです。

Farはホールまでの距離，Ballはボールの位置を表わします。1キャラクタ単位で距離が1mです。

ボールが旗の±20m以内に落ちると，グリーンが表示されますので，同じように打ってください。

グリーンを越えると，無条件でゲーム・オーバーとなるので気をつけてください。

プログラムについて

マシン語で，10〜23行を左へスクロールさせています。データは簡単に変更，追加できますので，自由に変えてください。

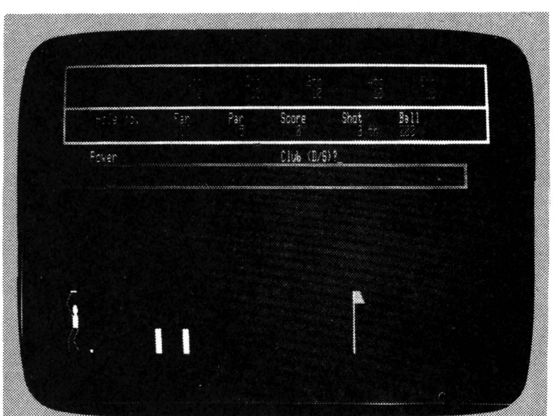
終わりに

ひさびさに作ったプログラムですが，案外面白くできました。私自身ゴルフをよく知らないので，ルールがかなり異なっていると思います。

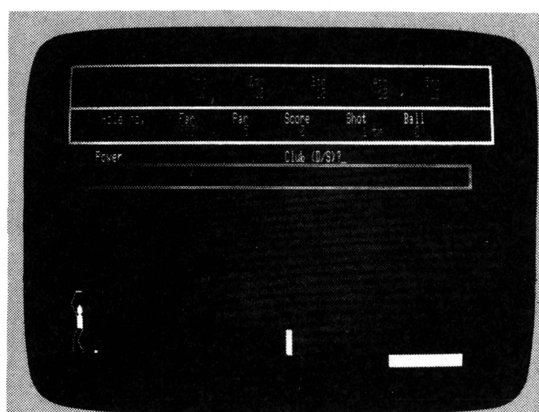
No.2のホールは，Dで思いきり打つと，ホールインワンができます。

★CHECKER FLAG

影：またゴルフかと思ったけど，このゴルフはなかなかおもしろいよ。
編：ほんとだ!!
Dr.D：そうだな。いままでの移植のゴルフの中では工夫があっておもしろくなっとるぞ。EXECという命令があるが，これはスクロールに使用しているんだ。画面の設定では，70行からのDATAを，自分なりに変えてみるといいな。例えば，パーやボギーやイーグルとか，もっともっとリアルなゴルフ・ゲームが作れるんじゃないかな。
影：へえーっ，Dr.はゲート・ボールじゃないの？



▲《写真1》さあスタートです。DかSを選んでください



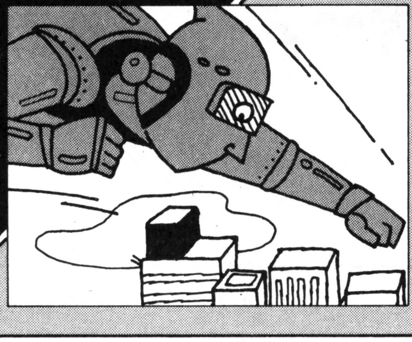
▲《写真2》グリーンの手前。サンド・ウェッジで打ちます

★僕ははじめP6というのを6ページとまちがえて，6ページをながめていた。（千葉県香取郡・柳原武史10才）……【**編集長**：だからいっただろう!!**編**：ス，スイマセン！つぎからはパ6にします。**編集長**：なんだそりゃあ？】

FIELD GOLFのプログラム・リスト

```
1 CLEAR999,&H6FFF:SCREEN0,1,1:WIDTH80:CONSOLE0,25,0:DEFINTA-Z:DIMC(100,1),H(5),H$(5):POKE&HFFD4,128:PRINT"Wait !":FORI=1TO5:H(I)=10:H$(I)="MB":NEXT
2 J=0:FORI!=0TO3.14 STEP.032:C(J,0)=183-SIN(I!)*70:J=J+1:NEXT
3 J=0:FORI!=0TO3.14 STEP.064:C(J,1)=183-SIN(I!)*100:J=J+1:NEXT
4 FORI=&H7F00 TO&H7F1A:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
5 '-----------------------------------
6 CLS:LINE(0,0)-(639,50),PSET,7,B:LINE(0,28)-(639,28),PSET,7
7 LINE(0,65)-(600,78),PSET,6,B:COLOR3:LOCATE5,7:PRINT"Power"
8 COLOR6:LOCATE4,1:PRINT"  High score     1th        2th          3th          4th       5th"
9 LOCATE22,2:PRINTUSING"###        ###        ###        ###        ###";H(1);H(2);H(3);H(4);H(5);
10 SC=0:RESTORE72:'-------------------
11 LINE(0,10)-(79,24)," ",7,BF:LINE(0,23)-(79,24),"",4,BF
12 READ HN,FAR,PA,Q:FA=0:IFHN=0 GOTO61
13 FORI=&H7000 TO&H72A0:POKEI,0:NEXT
14 FORI=1TOQ:READA,W:POKE&H7000+A,W:IFA<79 THENGOSUB48
15 NEXT
16 COLOR5:LOCATE6,4:PRINT"Hole no.      Far        Par        Score       Shot   Ball"
17 FA=0:SH=0
18 COLOR7:LOCATE0,18:PRINT"／":PRINT"＼●":PRINT" ■":PRINT"／／":PRINT"|＼":PSET(32,183,7):SH=SH+1
19 COLOR6:LOCATE6,5:PRINTUSING"   ##       ### m      ##       ###          ## th    ### m";HN;FAR;PA;SC;SH;FA
20 A=0:LINE(4,67)-(596,76),PRESET,BF
21 BEEP:COLOR5:LOCATE40,7:PRINT"Club (D/S)?";:A$=INPUT$(1)
22 IFA$="D"THENFL=0:MU=6:MAX=100 ELSEIFA$="S"THENFL=1:MU=12:MAX=50 ELSE21
23 LINE(A,67)-(A,76),PSET,6:A=A+MU:IFINKEY$=" "GOTO25
24 IFA<600 GOTO23 ELSE20
25 FORI=0TO1000:NEXT:EXEC&HF7A9:B=600/A:E=0:Y=183:COLOR7:LOCATE0,18:PRINT" ＼":PRINT" ●／":PRINT" ■":PRINT" |＼":PRINT"／ |"
26 '-----------------------------------
27 PRESET(32,Y):EXEC&H7F00:E=E+B:Y=C(E,FL):PSET(32,Y,7):FA=FA+1
28 COLOR6:LOCATE63,5:PRINTUSING"###";FA:GOSUB47:IFPOINT(32,Y+3) GOTO58
29 IFE<MAX GOTO27
30 PSET(32,183,7):IFSCREEN(3,23)<>ASC("") GOTO54
31 IFFAR=FA THEN44 ELSEIFABS(FAR-FA)<20 GOTO33 ELSEIFFA>FAR THENSC=20:GOTO61 ELSE18
32 '-----------------------------------
33 LINE(0,10)-(79,22)," ",7,BF:LINE(0,23)-(79,23),"",4:COLOR7:LOCATE5,24:PRINT"GREEN";
34 LINE(60,18)-(60,22)," |",7:COLOR2:LOCATE61,18:PRINT"◣"
35 SN=SGN(FAR-FA):X=56-ABS(FAR-FA):X0=X*8+32:PSET(X0,183,7):SH=SH+1:COLOR6:LOCATE54,5:PRINTUSING"###";SH;
36 COLOR7:LOCATEX,19:PRINT"  ●":PRINTTAB(X)" <■>":PRINTTAB(X)" ／|| ":PRINTTAB(X)"／／ ＼"
37 A=0:LINE(4,67)-(596,76),PRESET,BF
38 A=A+1:LINE(A*16,67)-(A*16,76),PSET,6:IFINKEY$=" "GOTO40
39 FORI=0TO100:NEXT:IFA<37 GOTO38 ELSE37
40 U=1:FORI=1TOA:PRESET(X0,183):X0=X0+4:PSET(X0,183,7):EXEC&HF7A9:U=-U
41 IFU=1 THENFA=FA+SN
42 NEXT
43 IFABS(FAR-FA)>1 GOTO33
44 FORI=0TO3:LOCATE40,7:PRINT"Cup in ";SH:BEEP:FORU=0TO600:NEXT:LOCATE40,7:PRINTSPC(15):FORU=0TO600:NEXT:NEXT
45 SC=SC+(SH-PA):GOTO11
46 '-----------------------------------
47 A=75:W=PEEK(&H704A+FA)
48 IFW=1 THENLINE(A,21)-(A,22),"■",3:LINE(A*8+4,120)-(A*8-20,167),PSET,4:LINE-(A*8+24,167),PSET,4:LINE-(A*8+4,120),PSET,4:PAINT(A*8,150),4:RETURN
49 IFW=2 THENCOLOR5:LOCATEA-10,23:PRINT"■■■■■■■■":RETURN
50 IFW=3 THENCOLOR7:LOCATEA-7,23:PRINT"■■■■■■■■":RETURN
51 IFW=4 THENCOLOR2:LINE(77,18)-(77,22)," |",7:LOCATE78,18:PRINT"◣";:RETURN
52 RETURN
53 '-----------------------------------
54 BEEP:BEEP:FORI=0TO2:COLOR10:LOCATE40,7:PRINT"Penalty!    ":FORU=0TO600:NEXT:LOCATE40,7:COLOR7:PRINTSPC(12):FORU=0TO600:NEXT:NEXT:SH=SH+1
55 BEEP:PRESET(32,183):IFSCREEN(3,23)<>ASC("") THENEXEC&H7F00:FA=FA+1:GOSUB47:PSET(32,183,7):GOTO55
56 IFABS(FAR-FA)>20 GOTO18 ELSE33
57 '-----------------------------------
58 BEEP:BEEP:FORI=0TO2:COLOR10:LOCATE40,7:PRINT"Hit tree!   ":FORU=0TO600:NEXT:LOCATE40,7:COLOR7:PRINTSPC(12):FORU=0TO600:NEXT:NEXT:SH=SH+1
59 LINE(0,15)-(15,22)," ",7,BF:PSET(32,183,7):GOTO56
60 '-----------------------------------
61 COLOR6:LOCATE42,5:PRINTUSING"###";SC
62 LINE(0,10)-(79,24)," ",7,BF:LINE(9,12)-(70,24),"◆",5,B:COLOR6:LOCATE32,14:PRINT"G A M E  O V E R"
63 COLOR3:LOCATE22,16:PRINT"Your score ";SC;
64 Q=0:FORI=1TO5:IFSC<H(I) ANDQ=0 THENQ=1:FORU=4 TOI STEP-1:H(U+1)=H(U):H$(U+1)=H$(U):NEXT:H(I)=SC:LOCATE15,17:INPUT"Input your name ";H$(I):LOCATE15,17:PRINTSPC(40);
65 COLORI:LOCATE 20,17+I:PRINTUSING"# th score ###  &          &";I;H(I);H$(I):NEXT
66 COLOR7:LOCATE40,7:PRINT"Hit RETURN key !":FORI=0TO600:NEXT:LOCATE40,7:PRINTSPC(25):FORI=0TO600:NEXT:IFINKEY$<>CHR$(13) GOTO66
67 GOTO6
68 '-----------Machine--------------------
69 DATA 86,0E,B7,00,CD,8E,07,20,C6,4F,A6,01,A7,80,5A,26,F9,7A,00,CD,26,01,39,6F,80,20,ED
70 '-----------Hole data------------------
71 'Hole ﾊﾞﾝｺﾞｳ, ｷｮﾘ, Par, ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｽﾞ, ﾃﾞｰﾀ
72 DATA 1,250,5,8, 250,4,215,1,220,1,40,1,70,2,95,3,160,2,190,3
73 DATA 2,100,3,4, 100,4,50,1,60,2,75,3
74 DATA 3,350,6,9, 350,4,60,2,100,3,50,1,130,1,180,2,240,3,300,1,320,3
75 DATA 4,200,4,5, 200,4,45,1,80,3,170,1,150,2
76 DATA 5,600,10,12, 600,4,20,2,80,1,150,2,180,1,185,1,230,2,260,3,320,1,380,2,450,2,550,1
77 DATA 0,0,0,0
```

★うー!!僕の学校のやつはMZをいもZといってバカにする。(岡山県新見市・**平田　稔14才**)……【**影**：イモ→クサイ奴の意味だネ!**編**：ウソばっか!これはイモを主食にするほど貧乏で程度が低いという意味なんです!】



ベーシックマスターLIII MK5用

デストロイド& DEFENDER

ドメル

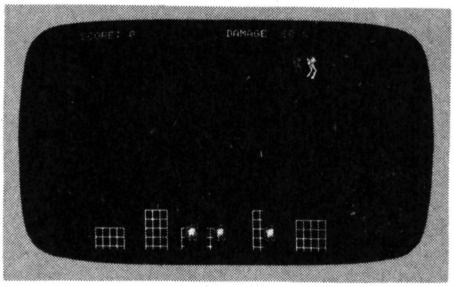
ゲームの説明と入力方法

このゲームは，8月号M5用「CITY　SOS」の移植であり，「VF-J1」のパート2でもあるゲームです。

街を破壊しにやってくるリガートを照準でとらえ，破壊してください。照準とリガートが重なると，ビームが自動発射されます。街のダメージが100％になると，ゲーム・オーバーです。キー操作は，上下左右が[A][Z][>][>]です。

8月号のIGキャラクタをそのまま使用しているので，最初に「VF-J1」(8月号62ページ)のリスト1をLOADするか，マーク5付属のIGユーティリティを持っている人はキャラを作るかしてください。LIIIの人は，このプログラムだけを打ちこみ，リスト中のPOKE&H116，&H27の27を5に変えてください。

> **CHECKER FLAG**
>
> **影**：ギョギョッ!! なんだこのLEDの狂乱ぶりは？ 踊りを踊ってるゾ!!
>
> **編**：あっ，ほんとだ！ こんなことしていいのかなあ？
>
> **Dr.D**：ははは，一種のお遊びだな。まあ，暇があったらリストを見て確かめてごらん。



◀《写真1》照準を移動してリガートに合わせればOK！

プログラムの説明&改造

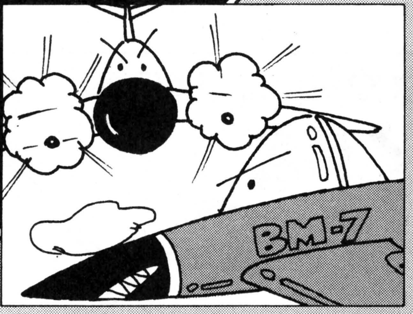
プログラムはオリジナルですが，短いので簡単に解読することができます。

改造は，説明を作ること，街をリアルにすること，SCREEN0の0を1に変えること(正常に動きます)です。LIIIの人はデータ文を変え(キャラを変える)，MK5の人はIGキャラを変えてみてください（ダグラムやザブングル等のゲームにもなる!!)。それから&Hを&hとすると，悲惨な目にあうので注意!!

デストロイド&DEFENDERのプログラム・リスト

```
10 GOTO200
20 X=RX:Y=RY:RX=(X+INT(RND(1)*3)*2+31) MOD 33:RY=Y+RND(1)*3/2:LOCATEX,Y:PRINT"
 ";Z$;"   ";Z$;"   ";:POKE&H116,&H27:LOCATE RX,RY:PRINTRE$(1);Z$;RE$(2);Z$;RE$(3
);:POKE&H116,5:IFRY=19 THEN 100
30 POKE&HFFE0,&H46:I$=INKEY$:X=SX:Y=SY:SX=X+((I$=".")*(X<33)-(I$=",")*(X>1))*2:S
Y=Y-(I$="A")*(Y>1)+(I$="Z")*(Y<17):LOCATEX,Y:PRINT"   ";Z$;"   ";Z$;"   ";:LOCAT
ESX,SY:PRINT"┌ ┐";Z$;" + ";Z$;"└ ┘";
40 IF(RX=SX)*(RY=SY)THEN70
50 I$=INKEY$:POKE&HFFE0,1:X=SX:Y=SY:SX=X+((I$=".")*(X<33)-(I$=",")*(X>1))*2:SY=Y
-(I$="A")*(Y>1)+(I$="Z")*(Y<17):LOCATEX,Y:PRINT"   ";Z$;"   ";Z$;"   ";:LOCATESX
,SY:PRINT"┌ ┐";Z$;" + ";Z$;"└ ┘";
60 I$=INKEY$:IF(RX=SX)*(RY=SY)THEN70ELSE20
70 LINE(0,170)-(SX*16+24,SY*8+12),PSET,6:LINE-(639,170),PSET,6:POKE&H116,&H27:LO
CATE RX,RY:PRINTBU$;Z$;RN$;:S=S+INT(RND(1)*10)*10:LOCATE 6,0:PRINTS;:POKE&H116,5
80 BEEP:LINE(0,170)-(SX*16+24,SY*8+12),PRESET:LINE-(639,170),PRESET:LOCATE RX,RY
:PRINT"   ";Z$;"   ";Z$;"   ";:S=S+INT(RND(1)*10)*10:LOCATE 6,0:PRINTS;
90 SX=21:SY=10:RX=INT(RND(1)*15)*2+1:RY=1:GOTO20
100 LOCATE SX,SY:PRINT"   ";Z$;"   ";Z$;"   ";:LOCATE RX,RY:PRINT"   ";Z$;"   ";
Z$;"   ";:POKE&H116,&H27:LOCATE RX,RY+3:PRINTBU$;Z$;RN$;Z$;"   ";:BEEP:BEEP:LOCA
TE RX,RY:POKE&H116,5
110 D=D+20:LOCATE 28,0:PRINTD;"%";:IF D<100 THEN 90
120 LOCATE 10,5:PRINT"G A M E  O V E R":LOCATE 10,10:PRINT"P L A Y [ S ] K E Y"
130 POKE&HFFE0,&H44:IFINKEY$<>"S" THEN130
140 S=0:D=0:CLS:POKE&H116,7:LOCATE 0,0:PRINT"SCORE: 0";SPC(13);"DAMAGE 0%";
150 LOCATE 0,20:PRINT"          ┌┬┬┐          ┌┬┬┐          ";
160 LOCATE 0,21:PRINT"          ├┼┼┤          ├┼┼┤  ┌┬┬┬┐   ";
170 LOCATE 0,22:PRINT"  ┌┬┬┬┐   ├┼┼┤ ┌┬┬┬┬┐   ├┼┼┤  ├┼┼┼┤   ";
180 LOCATE 0,23:PRINT"  ├┼┼┼┤   ├┼┼┤ ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┤  ├┼┼┼┤  ";
190 LOCATE 0,24:PRINT"  ├┼┼┼┤   ├┼┼┤ ├┼┼┼┼┤   ├┼┼┤  ├┼┼┼┤    ";:GOTO90
200 DEFINT A-Z:WIDTH40:SCREEN0,1,1:RANDOMIZE(TIME):KEY1,"POKE&H116,7"+CHR$(13)
210 BU$="▲ ":RN$="▼ ":Z$="":FORA=1 TO 4:READX$:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT
220 R$="":FORA=1TO9:READ X$:R$=R$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT
230 FOR A=1TO3:RE$(A)=MID$(R$,A*3-2,3):NEXT:GOTO140
240 DATA 1D,1D,1D,1F,9C,9D,20,9E,9F,20,87,8A,20
250 '                    FORA=1TO2STEP0:RX=    (X+INT(RND(1)*3)*2+35) MOD 33:?R
X;:NEXT
```

★授業中友人とOFコーナーを見て大笑い。休み時間は立たされた。(東京都大田区・**ねあかのけんちゃんせいちゃん**)……【**影**：(トイレで)ははは，バカなヤツだ!!**編集長**：もういいでてこい!!**影**：許して！私が悪かった。】



コモドール64用

スカイウォーズ

石井　三成

はじめに

ゲーム・センターで，タイム・パイロットというゲームをやってみておもしろかったので，似たようなゲームを作ってみました。あまりおもしろくないかもしれませんが，暇つぶしに遊んでください。

ゲームのしかた

Sキーで，ゲームスタートです。移動キーはPで上昇，.で下降，Lで左，;で右に動きます。また，SPACEキーでビーム発射です。

まん中のジェット機があなたです。敵と敵のビームをよけて，敵を射ち落としてください。スコアは50点刻みで増えます。敵または敵のビームに当たると，MISSが1つ増え，MISSが3になるとゲームは終わりです。

参考資料　「タイムパイロット」ベーマガ8月号54ページ

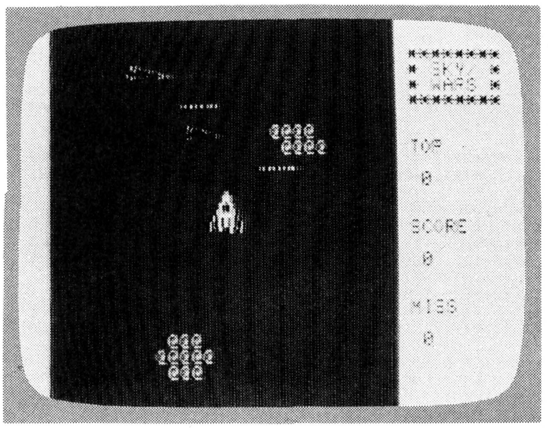
★CHECKER FLAG

編：64らしい作品です。キャラクタもよくできてますし，効果音はVICのイメージそのままですね。

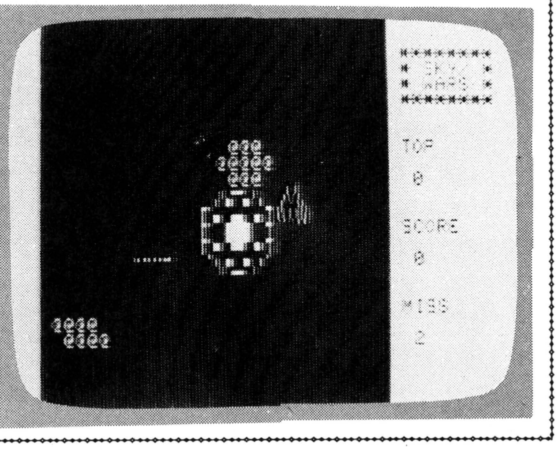
影：あらよっと！　動きはこんなものかな。もうちょっと速くなりそうだぞ。

Dr.D：そうだな。キャラクタ定義してる分だけ動きに影響がでてるようだ。

編集長：VIC－1001の人気が降下してますが，代わりに64の人気が徐々に上っているようです。みなさん，がんばりましょう！



◀《写真1》スタート。ビームで敵機をやっつけます。



《写真2》ボワーン!!　どうだ，この腕前は！▶

★今年のＯＦコーナーの13才は僕で186人目でーす！（東京都日野市・**畔上弘13才**）……【**編**：またじょう談ばっかり言って。**影**：読者をバカにしたらあかん！読者は神様！もっともベーマガは神様のお父さんだけどネ！】

スカイ・ウォーズのプログラム・リスト

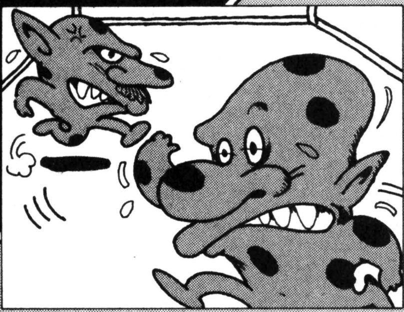
```
10 VI=53248:SI=54272:D=2040:VR=1024:CR=55296
20 GOSUB3000:POKESI+24,15
30 POKEVI+41,5:POKEVI+21,63:POKEVI+27,63
35 POKEVI+33,14:POKEVI+32,1
40 A$="▌≡@@@XTTTT]@@@@@XTTTT]@@@S":B$="@@@@XTTT]@@@@S"
50 X$="S▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌|":Y$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60 C$="      XTTTTT]      XTTTTT]      S"
70 FORC=0TO2:POKEVI+42+C,7:NEXT
80 PRINT"▙";:GOTO2220
100 PRINT"▙":POKEVI,135:POKEVI+1,140
105 SC=0:MI=0:X(1)=10:Y(1)=10:X(2)=20:Y(2)=20:GOSUB2120
110 POKED,32:E=32:E(3)=32:E(4)=32:X=0:Y=16
120 I(3)=0:I(4)=0:K(5)=0:L=0:K(6)=0:K(7)=0
130 FORB=2TO10STEP2:POKEVI+B,0:NEXT
194 :
195 REM*KEY*
200 C=PEEK(197)
210 IFL=0ANDC=60THENL=1:GOTO280
220 IFC=41THENE=32:X=0:Y=16:GOTO270
230 IFC=44THENE=33:X=0:Y=-16:GOTO270
240 IFC=50THENE=34:X=-16:Y=0:GOTO270
250 IFC=42THENE=35:X=16:Y=0:GOTO270
260 GOTO280
270 POKED,E
274 :
275 REM*KUMO*
280 FORF=1TO2:XX=X(F):YY=Y(F):Q$=C$:GOSUB2000:ONFGOTO290,300
290 G=4:GOTO310
300 G=1
310 ONE-32GOTO340,360,380
320 Y(F)=Y(F)+G:IFY(F)>20THENY(F)=0
330 GOTO390
340 Y(F)=Y(F)-G:IFY(F)<0THENY(F)=20
350 GOTO390
360 X(F)=X(F)-G:IFX(F)<0THENX(F)=25
370 GOTO390
380 X(F)=X(F)+G:IFX(F)>25THENX(F)=0
390 XX=X(F):YY=Y(F)
410 ONFGOTO420,430
420 Q$=A$:GOTO440
430 Q$=B$
440 GOSUB2000:NEXT
444 :
445 REM*TEKI*
450 FORH=3TO4
460 ONI(H)GOTO490,535
470 IFINT(RND(1)*5)=0THENI(H)=1
480 GOTO600
490 I(H)=2:ONE-32GOTO510,520,530
500 X(H)=20:Y(H)=20:GOTO600
510 X(H)=235:Y(H)=235:GOTO600
520 X(H)=235:Y(H)=20:GOTO600
530 X(H)=20:Y(H)=235:GOTO600
535 IFINT(RND(1)*3)=0THEN560
540 IFX(H)>130THENX(H)=X(H)-19:E(H)=35:GOTO580
550 IFX(H)<140THENX(H)=X(H)+19:E(H)=34:GOTO580
560 IFY(H)>135THENY(H)=Y(H)-19:E(H)=32:GOTO580
570 IFY(H)<145THENY(H)=Y(H)+19:E(H)=33
580 POKED+H-2,E(H):X(H)=X(H)+X:Y(H)=Y(H)+Y
585 IFX(H)>255ORX(H)<0ORY(H)>255ORY(H)<0THENI(H)=0:X(H)=0:Y(H)=0
590 POKEVI+2*H-4,X(H):POKEVI+2*H-3,Y(H)
600 NEXT
604 :
605 REM*TAMA*
610 FORJ=5TO7:ONK(J)GOTO710
615 ONJ-5GOTO630,640
620 IFL=1THENK(5)=1:GOTO660
625 GOTO790
630 IFI(3)>1THENK(6)=1:GOTO670
635 GOTO790
640 IFI(4)>1THENK(7)=1:GOTO680
650 GOTO790
660 X(J)=135:Y(J)=140:ONE-31GOTO681,682,683,684
670 X(J)=X(3):Y(J)=Y(3):ONE(3)-31GOTO681,682,683,684
680 X(J)=X(4):Y(J)=Y(4):ONE(4)-32GOTO682,683,684
681 E(J)=1:GOTO690
682 E(J)=2:GOTO690
683 E(J)=4:GOTO700
684 E(J)=3:GOTO700
690 POKED+J-2,36:GOTO710
700 POKED+J-2,37
710 ONE(J)GOTO720,730,740,750
720 Y(J)=Y(J)-28:GOTO760
730 Y(J)=Y(J)+28:GOTO760
740 X(J)=X(J)-28:GOTO760
750 X(J)=X(J)+28
760 X(J)=X(J)+X:Y(J)=Y(J)+Y
770 IFX(J)>255ORX(J)<0ORY(J)>255ORY(J)<0THENX(J)=100:Y(J)=255:K(J)=0:GOSUB2020
780 POKEVI+2*J-4,X(J):POKEVI+2*J-3,Y(J)
790 NEXT
794 :
795 REM*SHOUTOTSU*
800 IFL=1AND(PEEK(VI+30)AND10)=10THENH=3:M=1:N=2:N0=0:N1=3:N2=0:GOSUB2040
810 IFL=1AND(PEEK(VI+30)AND12)=12THENH=4:M=2:N=4:N0=0:N1=5:N2=50:GOSUB2040
820 IFK(6)=1AND(PEEK(VI+30)AND17)=17THEN2060
830 IFK(7)=1AND(PEEK(VI+30)AND33)=33THEN2060
835 IFI(3)=2AND(PEEK(VI+30)AND3)=3THEN2060
840 IFI(4)=2AND(PEEK(VI+30)AND5)=5THEN2060
850 GOTO200
1995 :
2000 REM*KUMO SUB*
2010 PRINTLEFT$(X$,XX);LEFT$(Y$,YY);Q$:RETURN
2015 :
2020 IFJ=5THENL=0
```

★編集長に告ぐ「巨人くたばれ！阪神バンザーイ!!」(兵庫県芦屋市・**寺島裕二14才**)……【**影**：来たぞ来たぞ！これを見たら編集長はおこるだろうなあーウッヒッヒ。**編**：ン？ま，まずい!!これを見たら編集長………。】

```
2030 RETURN
2034 :
2035 REM*SHOUTOTSUNO,SHORI*
2040 SC=SC+50:GOSUB2180
2043 I(H)=0:POKED+M,38:O=30:OO=56:O1=11:GOSUB2080
2045 POKEVI+N,N0:POKEVI+N1,N2
2050 L=0:K(5)=0:POKEVI+7,0:RETURN
2055 :
2060 POKED,38:O=5:OO=76:O1=6:GOSUB2080
2065 POKEVI+23,1:POKEVI+29,1:O=50:OO=61:O1=71:GOSUB2080
2070 POKEVI+23,0:POKEVI+29,0:GOTO2200
2074 :
2075 REM*DOKKAN*
2080 POKESI+5,0*16+13:POKESI+6,10*16+4
2090 FORA=0TOO:POKESI+4,8*16+1
2100 POKESI,OO:POKESI+1,O1
2110 NEXT:POKESI+4,0:RETURN
2114 :
2115 REM*SCREEN*
2120 FORB=0TO24:FORA=30TO39
2130 POKEVR+A+40*B,160:POKECR+A+40*B,1
2140 NEXT:NEXT
2150 PRINT"■■■"SPC(31)"■■*********■TTTTTTTT* SKY/ *"
2160 PRINTSPC(31)"■* WARS *■TTTTTTTT********"
2170 PRINTSPC(31)"■■■TOP■■TTT";HI
2180 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■"SPC(31)"■SCORE■■TTTTT";SC
2190 PRINTSPC(31)"■■■MISS■■TTTT";MI;"■":RETURN
2194 :
2195 REM*GAME OVER*
2200 MI=MI+1:GOSUB2180:IFMI<3THEN110
2210 PRINT"■■■■■■■"SPC(10)"■GAME OVER":IFSC>HITHENHI=SC:GOSUB2150
2220 PRINTSPC(5)"■■■PUSH 'S'KEY TO START.■"
2230 GETS$:IFS$="S"THEN100
2240 GOTO2230
3000 REM*CHARACTERS*
3010 FORA=0TO7*64-1:READB:POKE32*64+A,B:NEXT:POKEVIC+28,255
3011 POKEVIC+37,14:POKEVIC+38,8:RETURN
3012 :
3020 REM*JET PLANE*
3021 DATA0,32,0,0,32,0,0,168,0
3022 DATA0,168,0,0,168,0,0,152,0
3023 DATA2,154,0,2,86,0,2,86,0
3024 DATA14,86,192,14,102,192,14,170,192
3025 DATA62,170,240,62,238,240,62,238,240
3026 DATA254,238,252,254,238,252,254,238,252
3027 DATA242,2,60,194,2,12,0,2,12
3028 DATA0
3029 :
3030 DATA0,2,0,194,2,12,242,2,60
3031 DATA254,238,252,254,238,252,254,238,252
3032 DATA62,238,240,62,238,240,62,170,240
3033 DATA14,170,192,14,102,192,14,86,192
```

```
3034 DATA2,86,0,2,86,0,2,154,0
3035 DATA0,152,0,0,168,0,0,168,0
3036 DATA0,168,0,0,32,0,0,32,0
3037 DATA0
3039 :
3040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3041 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3042 DATA0,0,0,60,0,0,63,0,0
3043 DATA15,169,64,14,170,80,170,170,168
3044 DATA175,254,170,63,234,168,0,0,0
3045 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3046 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3047 DATA0
3049 :
3050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3051 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3052 DATA0,0,0,0,0,60,0,0,252
3053 DATA1,106,240,5,170,176,42,170,170
3054 DATA170,191,250,42,175,252,0,0,0
3055 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3056 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3057 DATA0
3058 :
3059 REM*TAMA*
3060 DATA8,0,128,8,0,128,8,0,128
3061 DATA8,0,128,0,0,0,0,0,0
3062 DATA8,0,128,8,0,128,8,0,128
3063 DATA8,0,128,0,0,0,0,0,0
3064 DATA8,0,128,8,0,128,8,0,128
3065 DATA8,0,128,0,0,0,0,0,0
3066 DATA8,0,128,8,0,128,8,0,128
3067 DATA0
3069 :
3070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3071 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3072 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3073 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3074 DATA162,138,42,162,138,42,0,0,0
3075 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3076 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
3077 DATA0
3078 :
3079 REM*BAKUHATSU*
3080 DATA3,235,192,3,255,192,15,190,240
3081 DATA15,190,240,191,255,254,255,255,255
3082 DATA251,235,239,251,235,239,191,170,254
3083 DATA255,170,255,255,170,255,255,170,255
3084 DATA191,170,254,251,235,239,251,235,239
3085 DATA255,255,255,63,255,252,15,190,240
3086 DATA15,190,240,3,255,192,3,235,192
3087 DATA0
3089 :
```

★Ｐ６mkⅡがなんだ！僕はあのオレンジ色と平らなキーボードを愛しているんだ!!（愛知県平田市・**熱血Ｐ６ユーザー**）……【**Dr.D**：エライ!!それでこそ真のユーザーじゃ。**影**：ははーん，それでDr.はソロバンを使ってんの？】



FM-7(FM-8一部改造必要)用

SUPER BUILDING PANIC

奥山 豪

ゲームの説明

ビルの1階から7階へ行き$マークの「秘密書類」をとり，1階へもどるというゲームです。2階から6階にはレーザー砲があり，6階から5，4というように光線を発射します。

モンスターをやっつけるには，キーを使うのと「RETURN」キーを使う方法がありますが，やってみればわかるので説明をはぶきます。スペースキーを押すとワープをします。100，200，300，400，500点で階段のパターンがかわります。

おわりに

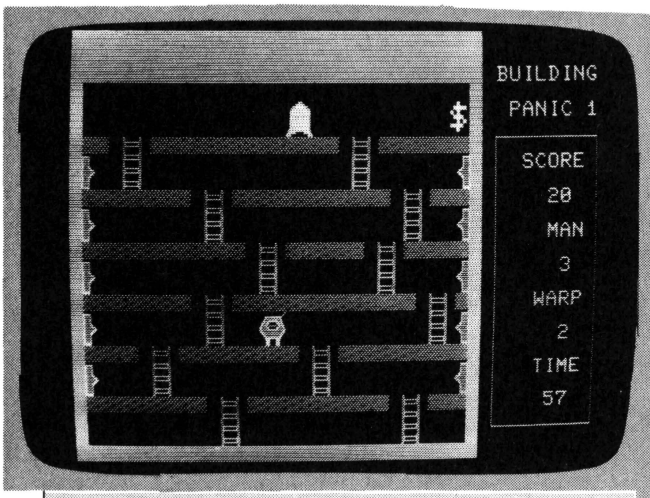
なぜ，SUPER かというと，このゲームをベーマガにおくったのが2回目だからです。スピードもかなり速いので，十分楽しめると思います。

★参考にしたもの

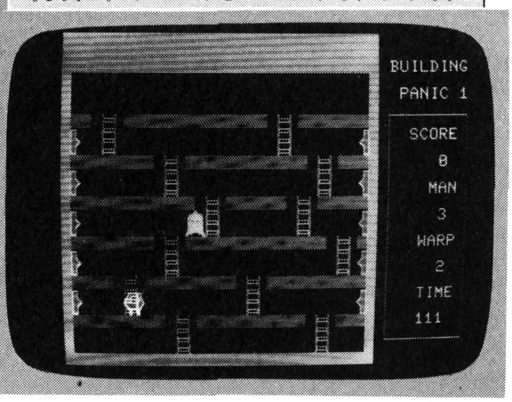
ベーマガ12月号 「かえるの冒険」
ベーマガ3月号 「BOXING TRAINING」
I／O 1982年12月号 「ピラミッド」
いずれも音楽

★CHECKER FLAG

編：よくあるゲームですね。
Dr.D：まあ，そういうな。プログラムはしっかり書けているし，このゲームを基本にすればいろいろ応用がきくと思って載せたんだから…。
編：ナルホド，フムフム。
影：ナルホド，フムフム。
Dr.D：影君もわかったかい？
影：動かすには4 6 2 8キーを使うんですね。
Dr.D：そういえば説明がぬけておった。影君に1本取られたなあ。ハハハハハ。
影，編：シラー！
編集長：でも，まあまあの動きじゃないですか？キャラクタもカワイイし，私はこういうゲームは好きですね。
編・影：ロリコン！



《写真1》うまくハシゴを登って右上の$を取る！



《写真2》取ったら急いでおりろ！おりろ！

★マイコンの下の力持ち――ベーマガのこと。ベーマガの下の力持ち――編集長，編さん，Dr.Dのこと。(神奈川県横浜市・久保山剛史12才)……【影：ふむふむ……ン？私の名前がない!!久保山君！なにか忘れてませんか？】

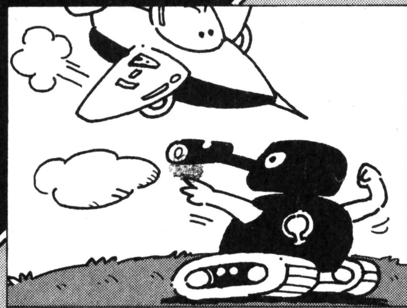
SUPER BUILDING PANICのプログラム・リスト

```
90 REM ---- ｼｮｷｾｯﾃｲ ----
100 DEFINTA-Z:COLOR6,0:COLOR=(1,4):SCREEN7,7:WIDTH40,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIM
E$,2))
110 DIMG(96),M(96),L1(68),L2(68),H(200)
120 GOSUB 1070:REM --        ﾚﾍﾞﾙ      --
130 GOSUB 1150:REM --  ｷｬﾗｸﾀｰ& DEMO  --
140 GOSUB 1480:REM --        ｶﾞﾒﾝ      --
150 REM -- TIME ｾｯﾃｲ --
160 TIME$="00:00:00":GOSUB960
170 REM ------------------
180 REM ---- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ----
190 REM ------------------
200 WHILE TIME<180
210 A$=INKEY$:XX=0:YY=0:S=0
220 IF A$="" THEN 320
230 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB590 ELSE IF A$="," THEN GOSUB500 ELSE IF A$=" " THE
N GOSUB710ELSE IF A$="0" THEN GOSUB960
240 IF A$="4" THEN XX=-2:GOTO270 ELSE IF A$="6" THEN XX= 2:GOTO270
250 IF A$="8" THENIF SCREEN(X,Y-1)=32 AND SCREEN(X+1,Y-1)=32 AND Y<>4THEN YY=-3
260 IF A$="2" THEN IF SCREEN(X,Y+2)=32 AND SCREEN(X+1,Y+2)=32 THEN YY=3
270 IF XX=0 AND YY=0 THEN 320 ELSE IF X+XX<3 OR X+XX>26 THEN 320
280 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";
290 X=X+XX:Y=Y+YY
300 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),G,PSET
310 IF X=MX AND Y=MY THEN GOSUB860 ELSE IF X=26 AND Y=4 AND T=0 THEN SOUND7,248:
PLAY"vv15e3":GOSUB980 ELSE IF T=1 AND Y=22 THEN GOSUB1000
320 IF RND*YN<2 THEN SOUND7,248:PLAY"vV15C64":GOSUB770 ELSE IF RND*YS>5 THEN 460
330 XX=0:YY=0
340 ON RND*10+1 GOTO 350,360,370,380,390,400,390,400,390,400
350 XX=-2:GOTO410
360 XX= 2:GOTO410
370 IF SCREEN(MX,MY-1)=32 AND SCREEN(MX+1,MY-1)=32 AND MY<>4 THEN YY=-3:GOTO410
380 IF SCREEN(MX,MY+2)=32 AND SCREEN(MX+1,MY+2)=32 THEN YY=3:GOTO410
390 IF X<MX THEN 350 ELSE 360
400 IF Y<MY THEN 370 ELSE 380
410 IF MX+XX=0 AND MY+YY=0 THEN 460 ELSE IF MX+XX<3 OR MX+XX>26 OR MY+YY=22 THEN
 460
420 LOCATEMX,MY:PRINT"  ";:LOCATEMX,MY+1:PRINT"  ";
430 MX=MX+XX:MY=MY+YY
440 PUT@A(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+15),M,PSET
450 IF X=MX AND Y=MY THEN GOSUB860
460 WEND
470 REM ---- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ｵﾜﾘ ----
480 YA=4:GOTO920
490 REM ---- ｺﾝﾎﾞｳ ----
500 IF INT(RND*5)=1 THEN RETURN
510 SOUND7,248:PLAY"v15e16"
520 IF X<MX THEN LINE(X*16+32,Y*8+7)-(X*16+63,Y*8+8),PSET,2,BF:M=2 ELSE LINE(X*1
6-31,Y*8+7)-(X*16,Y*8+8),PSET,2,BF:M=-2
530 TK=T
540 IF X+M=MX AND Y=MY AND MY<>4 THEN S=1:GOSUB1000:LOCATE MX,MY:PRINT"  ";:LOCA
TEMX,MY+1:PRINT"  ";:MY=4:PUT@A(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+15),M,PSET
550 T=TK
560 LOCATEX+M,Y:PRINT"  ";:LOCATEX+M,Y+1:PRINT"  ";
570 GOSUB960:RETURN
580 REM ---- ｶﾞﾝｾｷ ｵﾄｼ ----
590 IF SCREEN(X,Y+2)<>32 OR SCREEN(X+1,Y+2)<>32 OR INT(RND*5)=1 THEN RETURN
600 SOUND7,248:PLAY "v15c8"
610 FOR I=Y*8+16 TO Y*8+31
620 SYMBOL(X*16+12,I),"■",1,1,0
630 SYMBOL(X*16+12,I),"o",1,1,6
640 BEEP1:BEEP0:NEXT
650 TK=T
660 SYMBOL(X*16+12,I),"■",1,1,0
670 IF X=MX AND Y+3=MY THEN S=1:GOSUB1000:LOCATE X,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRIN
T"  ";:LOCATE MX,MY:PRINT"  ";:LOCATEMX,MY+1:PRINT"  ";:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31
,Y*8+15),G,PSET:MY=4:PUT@A(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+15),M,PSET
680 T=TK
690 GOSUB960:RETURN
700 REM ---- ﾜｰﾌﾟ ｼｮﾘ ----
710 W=W+1:IF W>3 THEN LOCATE36,17:PRINT 0:RETURN
720 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";
730 IF T=0 THENX=4:Y=22 ELSE X=4:Y=4
740 LOCATE36,17: PRINT 3-W
750 XX=0:YY=0:RETURN280
760 REM ---- ﾚｰｻﾞｰ ｼｮﾘ ----
770 F=F+1:IF F>5 THEN F=1 ELSE ON F GOSUB780,790,800,810,820:RETURN
780 C=64 :D=7 :GOSUB830:RETURN
790 C=88 :D=10:GOSUB830:RETURN
800 C=112:D=13:GOSUB830:RETURN
810 C=136:D=16:GOSUB830:RETURN
820 C=160:D=19:GOSUB830:RETURN
830 CONNECT(32,C)-(463,C),6:FOR I=1 TO400:NEXT:CONNECT(32,C)-(463,C),0:IF Y=D TH
EN GOSUB860
840 RETURN
850 REM ----ﾔﾗﾚﾀ ｼｮﾘ ----
860 YA=YA+1
870 IF T=1 THEN SYMBOL(448,32),"$",4,2,6
880 GOSUB1810:FOR I=1 TO1500:NEXT:GOSUB1790:FOR I=0 TO2000:NEXT
890 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";:LOCATEMX,MY:PRINT"  ";:LOCATEMX,
MY+1:PRINT"  ";
900 A=0:T=0:X=4:Y=22:MX=24:MY=16
910 LOCATE 36,13:PRINT 4-YA
920 GOSUB960
930 IF YA>3 THEN SCREEN7,7:COLOR=(1,1):SYMBOL(40,10),"GAME  OVER",6,4,7,0:LOCATE
10,18:PRINT"Replay y/n":B$=INPUT$(1):IF B$="y" OR B$="Y" THEN RUN ELSE IF B$="N"
 OR B$="n" THEN ENDELSE 930
940 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),G,PSET:RETURN
950 REM ---- TIME ﾋｮｳｼﾞ ----
960 LOCATE35.21:PRINTUSING"###";180-TIME:RETURN
```

★僕は学校で「ヘン」と呼ばれてる。でも編さんのヘンでなく変態のヘンなのです。(長野県木曽郡・**伊藤孝浩13才**)……【**編**：変態のヘンは影のヘン？ヘンはヘンでも病気のヘンですネ！**影**：日本脳ヘンですなっウハハ！】

```
970 REM ---- $ｦ ｹｽ ----
980 SYMBOL(448,32),"■",4,2,0:T=1:RETURN
990 REM ---- SCORE ﾋｮｳｼﾞ ----
1000 SC=SC+10:YS=YS-3:IF SC=100 OR SC=200 OR SC=300 OR SC=400 OR SC=500 THEN TIM
E$="00:00:00":GOSUB1860:T=0:TK=0:SCREEN1:GOSUB 1480:GOTO1020
1010 T=0:GOSUB1830:FOR I=1 TO3000:NEXT
1020 IF S=0 THEN GOSUB1750
1030 LOCATE 33,9:PRINTUSING "#####";SC
1040 GOSUB960
1050 RETURN
1060 REM ----ﾚﾍﾞﾙ ｾﾝﾀｸ----
1070 LOCATE13,14:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ 1,2,3 ?"
1080 LOCATE11,17:PRINT"ｶﾝﾀﾝ-(1)  (3)-ﾑｽﾞｶｼｲ"
1090 LINE(176,96)-(432,128),PSET,7,B
1100 LINE(16,8)-(48,184),PSET,7,B
1110 LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,B
1120 B$=INPUT$(1):B=VAL(B$):IF B=1 THEN YS=150 ELSE IF B=2 THEN YS=70 ELSE IF B=
3 THEN YS=0 ELSE 1090
1130 YN=YS*2+50 :RETURN
1140 REM ---- ｷｬﾗｸﾀ- ----
1150 CLS
1160 REM ** Apple Boy **
1170 CONNECT(272,96)-(280,90)-(296,90)-(303,96)-(296,100)-(280,100)-(272,96),6
1180 CONNECT(280,94)-(284,92)-(292,92)-(296,94)-(292,96)-(284,96)-(280,94),6
1190 CIRCLE(286,94),2,2:CIRCLE(290,94),2,2
1200 LINE(280,101)-(284,103),PSET,6,BF:LINE(292,101)-(296,103),PSET,6,BF
1210 CONNECT(296,91)-(303,88),4
1220 PAINT(288,98),2,6
1230 REM ** ﾓﾝｽﾀ- **
1240 CONNECT(352,88)-(344,90)-(340,92)-(340,100)-(336,103)-(352,101)-(367,103)-(
364,100)-(364,92)-(360,90)-(352,88),4
1250 CIRCLE(348,94),3,4:CIRCLE(356,94),3,4
1260 PAINT(352,99),6,4
1270 REM ** ﾚ-ｻﾞ-ﾎｳ **
1280 CONNECT(224,89)-(232,89)-(232,94)-(239,96)-(232,98)-(232,103)-(224,103)-(22
4,89),6
1290 PAINT(225,90),2,6
1300 CONNECT(416,89)-(408,89)-(408,94)-(401,96)-(408,98)-(408,103)-(416,103)-(41
6,89),6
1310 PAINT(409,90),2,6
1320 REM ** ｶｲﾀﾞﾝ **
1330 LINE(304,112)-(306,135),PSET,1,B:LINE(323,112)-(325,135),PSET,1,B
1340 FOR I=114 TO132 STEP6:LINE(307,I)-(322,I+2),PSET,1,B:NEXT
1350 REM - ｷｬﾗｸﾀ- GET --
1360 GET@A(272,88)-(303,103),G,G:GET@A(336,88)-(367,103),M,G
1370 GET@A(224,88)-(239,103),L1,G:GET@A(400,88)-(415,103),L2,G
1380 GET@A(304,112)-(335,135),H,G
1390 REM -- DEMO --
1400 SYMBOL(40,40),"BUILDING PANIC",5,3,7
1410 LOCATE16,18:PRINT"KEY  ｿｳｻ"
1420 LOCATE 9,22:PRINT" <8> -  ｳｴ   <2> - ｼﾀ "
1430 LOCATE 9,20:PRINT" <4> - ﾋﾀﾞﾘ  <6> - ﾐｷﾞ"
1440 LOCATE14,24:PRINT"<Hit any key>";
1450 GOSUB1840:FOR I=1 TO7000:NEXT
1460 B$=INPUT$(1):RETURN
1470 REM ---- ｶﾞﾒﾝ ----
1480 CLS
1490 SCREEN7,7
1500 LINE(0,2)-(30,24),"■",4,B:LINE(0,0)-(30,2),"■",4,BF
1510 FOR I=6 TO21 STEP3
1520 LINE(1,I)-(29,I),CHR$(254),4
1530 NEXT
1540 FOR I=1 TO12 :READ KX,KY:LOCATEKX,KY:PRINT"    ";
1550 PUT@A((KX+1)*16,KY*8)-((KX+1)*16+31,KY*8+23),H,PSET:NEXT
1560 DATA 3,6,20,6,9,9,24,9,13,12,22,12,9,15,26,15,5,18,17,18,10,21,24,21
1570 DATA 3,6,21,6,15,9,24,9,9,12,26,12,7,15,21,15,12,18,24,18,6,21,19,21
1580 DATA 3,6,24,6,12,9,18,9,6,12,21,12,4,15,26,15,9,18,21,18,12,21,24,21
1590 DATA 8,6,26,6,3,9,12,9,6,12,19,12,12,15,26,15,3,18,21,18,11,21,26,21
1600 DATA 12,6,25,6,3,9,21,9,11,12,16,12,3,15,26,15,11,18,21,18,3,21,19,21
1610 DATA 9,6,21,6,3,9,12,9,14,12,26,12,3,15,19,15,9,18,25,18,7,21,18,21
1620 LOCATE34,7:PRINT"SCORE";
1630 LOCATE36,11:PRINT"MAN":LOCATE33,15:PRINT"  WARP";:LOCATE35,19:PRINT"TIME"
1640 LOCATE32,2:PRINT"BUILDING":LOCATE33,4:PRINT"PANIC"+STR$(B);
1650 LOCATE36,9 :PRINT 0:LOCATE36,17:PRINT 3-W:LOCATE36,13:PRINT 4-YA
1660 SCREEN6,7
1670 IF X<>0 THEN LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";:LOCATEMX,MY:PRINT"
  ";:LOCATEMX,MY+1:PRINT"  ";
1680 X=4:Y=22:MX=24:MY=13:T=0
1690 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),G,PSET
1700 PUT@A(MX*16,MY*8)-(MX*16+31,MY*8+15),M,PSET
1710 FOR I=56 TO154 STEP24
1720 PUT@A(16,I)-(31,I+15),L1,PSET:PUT@A(464,I)-(479,I+15),L2,PSET
1730 NEXT
1740 LINE(512,48)-(639,184),PSET,4,B
1750 SYMBOL(448,32),"$",4,2,6
1760 RETURN
1770 REM ---- ｻｳﾝﾄﾞ ----
1780 REM (ｶｴﾙﾉﾎﾞｳｹﾝ)
1790 FOR I=0 TO4:PLAY"m3000s318fo5co4cs0m100","m3000s318co5bo4":NEXT:RETURN
1800 REM (ｵﾘｼﾞﾅﾙ)
1810 SOUND6,9:SOUND7,5:SOUND8,21:SOUND9,21:SOUND10,21:SOUND12,15:SOUND13,0:RETUR
N
1820 REM (I/O ﾋﾟﾗﾐｯﾄﾞ)
1830 SOUND7,248:PLAY"v12t22018o4cr8fr8ar8o5c1","v10t22018o3ar8o4drfr8a1":RETURN
1840 SOUND7,248:PLAY"v12t20018o5ef+gagf+edef+gagf+edef+def+def+e2","v9t20016o4e
r16er16er16er16er16er16er16er16er16er16er16ev9t200r16er16er16er16er16er16er1
6er16e2","v8t20012o3aaaaaaa2":RETURN
1850 REM (BOXING TRAIANG)
1860 PLAY"v12o6c16d16e16f16g16a16b16o7c5o6g16o7c16":RETURN
```


★Mark 5さんへ。P6より「僕はいつだって中間色だい！」（山形県尾花沢市・**田中和茂13才**）……【**編**：中間色はめだたない色！**影**：影はめだつ!!**編**：読者にめだっても編集部でめだたなければダメなんよ!!**影**：!!】



FM-7(FM-8要改造)用

Z高原の戦い

山下 武利

★★★★内容★★★★

1944年10月。アフリカ戦線。Z台地。燃料の集積基地であるウエンザに，4台の戦車を主力とする独軍機甲中隊が攻撃を開始した。あなたはこの基地のたった一基の対戦車砲でこれに立ち向かわなくてはならない。

★★★★操作方法★★★★

プログラムをRUNさせると左下に砲の操作法がでます。8246で上下左右。SPC で発射です。はじめるときはどこでもいいですからKEYを押してください。

弾は正確な物理法則に従って飛びます。つまり仰角45°のとき最大飛距離が出ます。また着弾時間が距離によって違うので注意してください。

《第1表》主な変数

TNK070	戦車のキャラクタ	DEG1	仰角
FR1070~FR3070	爆発の 〃	DEG2	水平角
BS070	基地の 〃	BO	砲戦数
PX(0)~PX(3)	戦車のX座標	X, Y	着弾点
PY(0)~PY(3)	戦車のY座標	HSC	ハイスコア
P(0)~P(3)	撃破判定	SCR	スコア

戦車を4台とも撃破すると，SCORE, HISCORE, 所要時間が表示されます。また，戦車に侵入されるとそこでおしまいで，もちろんSCOREは0です。また砲弾数にも限りがありますのでくれぐれも慎重に。

あとSOUND文を多用しているのと,INTERVAL内の処理がちょっと長いのでFM－8を使用する場合は多大の配慮が必要です。

参考文献

ASCII　1983年3月　インテリジェントゲームプレーヤー

Oh FM　1983年春　ウェディングレース

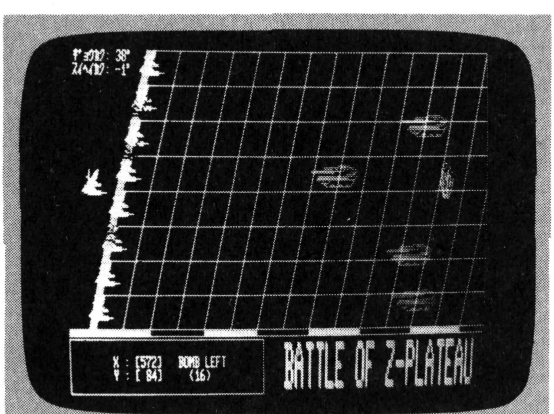
BASIC MAGAZINE　1983年2月　誘導ミサイルゲーム

★CHECKER FLAG

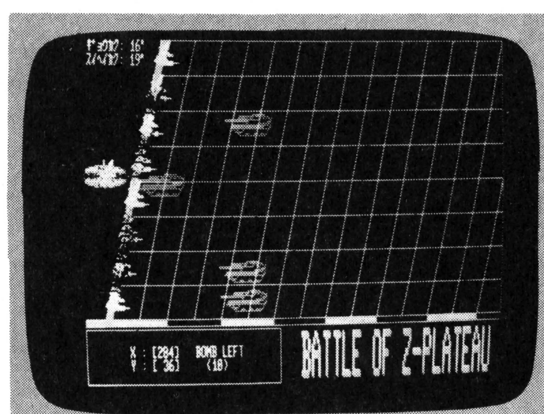
影：この音，コンバット・ファンのワタシにはたまらんですね～。

Dr.D：シミュレーション・ゲームとリアル・タイムの合体版でなかなかいいね。次回も期待しているよ。

編集長：コンバット……。♪ダダダダッダ――ダッダ～♪ナツカシイ……。



《写真1》「ズガーン！」リアル・サウンドだ。45度の角度が一番遠くへ弾が飛ぶ



《写真2》やられてしまった

★うちの学校ではマイコンをしてはいけないことにしようとしている。影さん，どうにかして!!（島根県松江市 大前重博13才）……【影：さっぱりわからん！編：マイコンを導入している学校も増えているというのに…。】

《Z高原の戦いのプログラム・リスト》

```
1000 ' ××××××××××××××××× ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
1010 DEFINT A-Z:CLS:WIDTH80,25:PI!=3.14159:DIM TNK%(63),FR1%(16),FR2%(28),FR3%(2
9),BS%(34),PX(3),PY(3),P(3):RANDOMIZE TIME
1020 RESTORE 5000:FOR I=0 TO 63:READ TNK%(I):NEXT
1030 RESTORE 6000:FOR I=0 TO 16:READ FR1%(I):NEXT
1040 RESTORE 7000:FOR I=0 TO 28:READ FR2%(I):NEXT
1050 RESTORE 8000:FOR I=0 TO 29:READ FR3%(I):NEXT
1060 RESTORE 9000:FOR I=0 TO 34:READ BS%(I):NEXT
1200 ' ××××××××××××××××× ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
1210 FOR N=0 TO 3:P(N)=0:NEXT:PXN=0:DEG1=0:DEG2=0:BO=20
1220 FOR I=0 TO 13:LINE(119+I*40,0)-(39+I*40,160),PSET,1:NEXT
1230 LINE(639,80)-(599,160),PSET,1
1240 FOR I=0 TO 8:LINE(119-I*10,I*20)-(639,I*20),PSET,1:NEXT
1250 LINE(0,164)-(699,164),PSET,1
1260 FOR I=0 TO 7:LINE(39+I*80,160)-(39+I*80,164),PSET,1:NEXT
1270 LINE(120,0)-(639,0),PSET,1:LINE-(639,160),PSET,1
1280 FOR I=0 TO 3:PAINT(50+I*160,162),3,1:NEXT
1290 CONNECT(0,160)-(30,160)-(110,0),1,PSET:PAINT(32,162),1,1
1295 PLAY"T120S9M90000O4C2G2O5C2O4G4E4"
1296 PLAY"T120S9M90000O4C8.D16E2E8.F16G1","T120S9M90000O4E8.F16G2G8.A16B1"
1300 PUT@(20,68)-(55,82),BS%,PSET,7
1310 SYMBOL(320,168),"BATTLE OF Z-PLATEAU",2,4,3
1320 SYMBOL(322,169),"BATTLE OF Z-PLATEAU",2,4,4
1330 LINE(0,166)-(289,199),PSET,1,B
1340 LOCATE2,22:PRINT"UP    -[8]  DOWN-[2]  FIRE";
1350 LOCATE2,23:PRINT"RIGHT-[6]  LEFT-[4]  [ ]";
1360 LOCATE0,1:PRINT"PUT KEY":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1360
1370 LINE(1,167)-(288,198),PSET,0,BF:TIME$="00:00:00"
1380 FOR N=0 TO 7:PUT@(100-N*10,N*20)-(135-N*10,14+N*20),BS%,PSET,7:NEXT
1500 ' ××××××××××××××××× TIME & ｲﾁ SET ×××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
1510 FOR N=0 TO 3:PX(N)=RND(1)*150+600-N*10:PY(N)=RND(1)*20+39*N+15:NEXT
1520 ON INTERVAL GOSUB 3000:INTERVAL 3:INTERVAL ON
2000 ' ××××××××××××××××× MAIN ﾙｰﾁﾝ ×××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
2010 LOCATE 0,0:PRINT USING"ｷﾞｮｳｶｸ:###°";DEG1;
2020 LOCATE 0,1:PRINT USING"ｽｲﾍｲｶｸ:###°";DEG2;
2030 K$=INKEY$
2040 IF K$="8" THEN DEG1=DEG1+1:IF DEG1>90 THEN DEG1=90:GOTO 2010 ELSE 2010
2050 IF K$="2" THEN DEG1=DEG1-1:IF DEG1< 1 THEN DEG1= 1:GOTO 2010 ELSE 2010
2060 IF K$="4" THEN DEG2=DEG2+1:IF DEG2>90 THEN DEG2=90:GOTO 2010 ELSE 2010
2070 IF K$="6" THEN DEG2=DEG2-1:IF DEG2<-90 THEN DEG2=-90:GOTO 2010 ELSE 2010
2080 IF K$=" " THEN 2090 ELSE 2030
2090 BO=BO-1:IF BO<0 THEN 2030
2100 LOCATE20,22:PRINT"BOMB LEFT";:LOCATE22,23:PRINT USING"<##>";BO;
2110 X=21*SIN(2*DEG1*PI!/180)*(28*COS(DEG2*PI!/180)-3*SIN(DEG2*PI!/180))
2120 Y=-257*SIN(2*DEG1*PI!/180)*SIN(DEG2*PI!/180)+80
2130 T=5000*SIN(DEG1*PI!/180)
2150 D=3840:GOSUB 2600:FOR N=0 TO T:NEXT:D=3000:GOSUB 2600
2170 LOCATE 8,22:PRINT USING"X : [###]";X;
2180 LOCATE 8,23:PRINT USING"Y : [###]";Y;
2190 IF X>629 OR Y>160 OR X<30 OR Y<20 THEN2260
2200 PUT@(X-10,Y-20)-(X+10,Y),FR2%,XOR,6
2210 PUT@(X-7,Y-15)-(X+8,Y),FR1%,XOR,2
2220 FOR N1=0 TO 3:IF ABS(PX(N1)+35-X)<12 AND ABS(PY(N1)+6-Y)<4 THEN X2=X:Y2=Y:G
OSUB 2500:NEXT ELSE NEXT
2230 FOR I1=0 TO 1000:NEXT
2240 PUT@(X-7,Y-15)-(X+8,Y),FR1%,XOR,2
2250 PUT@(X-10,Y-20)-(X+10,Y),FR2%,XOR,6
2260 FOR I2=0 TO 700:NEXT:GOTO 2030
2500 ' ××××××××××××××××× ﾃｷ ﾊﾞｸﾊ SUB ××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
2510 P(N1)=-1:FOR N2=0 TO 100:NEXT
2520 SOUND7,&HF7:SOUND8,16:D=500:SOUND11,D MOD256:SOUND12,D¥256:SOUND6,0:SOUND13
,4:FOR N2=0 TO 100:NEXT:D=3800:SOUND6,7:SOUND11,D MOD256:SOUND12,D¥256:SOUND13,0
2530 PUT@(X2-20,Y2-10)-(X2+20,Y2),FR3%,PSET,2:RETURN
2600 SOUND7,&HF7:SOUND8,16:SOUND11,D MOD256:SOUND12,D¥256:SOUND6,15+RND*4:SOUND1
3,9:RETURN
3000 ' ××××××××××××××××× ﾃｷ ｲﾄﾞｳ SUB ××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××××
3010 FOR N=0 TO 3:IF P(N)<0 THEN 3120
3020 PY1=PY(N):PY(N)=PY(N)+RND(1)*5-2:IF PY(N)<20 THEN PY(N)=PY(N)+4 ELSE IF PY(
N)>145 THEN PY(N)=PY(N)-4
3030 PX1=PX(N):PX(N)=PX(N)-13-RND(1)*7
3040 IF PX(N)>569 THEN 3120 ELSE IF PX1>569 THEN 3060
3050 PUT@(PX1,PY1-3)-(PX1+70,PY1+10),TNK%,XOR,2
3060 PUT@(PX(N),PY(N)-3)-(PX(N)+70,PY(N)+10),TNK%,XOR,2
3070 IF RND(1)<.7 THEN 3110ELSE D=4000:GOSUB 2600
```


★影さんばかりゲームに出さないで編さんも出してあげよう。（大阪府茨木市・**平田　満13才**）……【**編**：感激!! あ、ありがとう…クックー。**影**：役者やのー。まるで泣いてるみたいだけど，実は笑いながら書いてるんヨ!】

```
3080 X2=120-PY(N)/2:Y2=PY(N):GOSUB 2520
3090 COLOR=(7,2):COLOR=(1,2):FOR I=0 TO 10:NEXT:COLOR=(7,7):COLOR=(1,1)
3100 PUT@(X2-20,Y2-10)-(X2+20,Y2),FR3%,PRESET
3110 IF PX(N)<120-PY(N)/2 THEN PXN=1
3120 NEXT
3130 IF P(0)+P(1)+P(2)+P(3)<-3 THEN RETURN 4000 ELSE IF PXN=1 THEN RETURN 4500
3140 IF P(0)+P(1)+P(2)+P(3)<-1 THEN INTERVAL 2
3150 RETURN
4000 ' ><><><><><><><><><>< WIN & GAME END ｼｮﾘ ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
4010 LINE(1,167)-(288,198),PSET,0,BF:LINE(290,167)-(639,199),PSET,0,BF
4020 INTERVAL STOP:INTERVAL OFF
4025 PLAY"T25504A+805D+2.D+8D4D804A+4A+805C4C804G4G8G4.G8F4D+8D+2.G8F4D+8D+2.R8R
8R4"
4030 SYMBOL(350,170),"CONGLATUATIONS!!",2,3,3
4040 SYMBOL(352,171),"CONGLATUATIONS!!",2,3,5
4050 LOCATE 2,22:PRINT"TIME : ";TIME$;
4060 SCR=INT(180-TIME)*10+BO*50:IF SCR>HSC THEN HSC=SCR
4070 LOCATE19,22:PRINT "  HI-SCORE ";HSC
4080 LOCATE19,23:PRINT "YOUR-SCORE ";SCR
4090 SYMBOL(300,76),"TRY AGAIN? (Y/N)",2,1,6
4100 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN CLS:GOTO 1200ELSE IF A$="N" THEN CLS:END ELSE 4100
4500 ' ><><><><><><><><><>< ﾏｹ ｼｮﾘ ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
4510 INTERVAL STOP:INTERVAL OFF
4520 SOUND9,15:SOUND10,15:SOUND8,15
4530 SOUND7,7:FORI=0TO95:SOUND6,I:CIRCLE(30,77),I,(I MOD 8),.2,,,,XOR:NEXT
4540 LINE(1,167)-(288,198),PSET,0,BF:LINE(290,167)-(639,199),PSET,0,BF
4550 LOCATE8,22:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｷﾁ ﾊ":LOCATE10,23:PRINT"ﾊｶｲ ｻﾚﾏｼﾀ"
4560 SYMBOL(350,170),"DESTROYED!!",2,3,3
4570 SYMBOL(352,171),"DESTROYED!!",2,3,5
4580 SOUND 7,&HFF:PLAY"O3G2E2C2O2A2G2B2O3C1":GOTO 4090
5000  '><><><><><><><><><><>< ｾﾝｼｬ ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
5010 DATA     0,     0,     0,  4096,   512,     0,     0, -2049, -8188,     0
5020 DATA 16383,   -97, -1281,  2048,   255,  -450,   463,  7167,    -1,    -1
5030 DATA    -2,   196,    -1,    -1,  -512,     1, 16256,     0,    48,     1
5040 DATA   -68,-32753,    -1,    -1,    -1, -6400, 16383,    -1,    -1, -8132
5050 DATA   511,    -1,    -1,    -1, -4094, 14528, 24576,     0,   896,    15
5060 DATA 32514,    32,  2060,     0,   464, 16257, -1925, 28672,     0, 32767
5070 DATA    -1,  -128,  8192,     0
6000 '><><><><><><><><><><>< ﾎﾉｵ 1 ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
6010 DATA  8576,  4448,  6944,  3840,  5376,  4888,  8488, 30992, 19922, 28435
6020 DATA 12192,  4640, 20712,  3288,  2688,  1792,     0
7000 '><><><><><><><><><><>< ﾎﾉｵ 2 ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
7010 DATA   160,    64,     0,  4224, 17410,   512,-16364,  1040, 17440,   513
7020 DATA  8209,  2176,-32188, 25092,  8856,  8484,-28399,  9224,-28528,-30588
7030 DATA-31608,  5156, 16545, 17410,-28096,  5284,   101, 16448,     0
8000 '><><><><><><><><><><>< ﾎﾉｵ 3 ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
8010 DATA  3841,  1664,     0, 31748,   992,  4161,-15825,  2112,  1050,   896
8020 DATA   256,   798,     0,  1008,-30714,  4126, 18248, 24769, -4032, 26573
8030 DATA  4096, 32764,   256,   960,  3984,-32766,   256, 16416,  4096,     0
9000 '><><><><><><><><><><>< ｷﾁ ><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
9010 DATA    64,  1792,     4,   480,     0, 16510,     0,  1039,-16384,   963
9020 DATA -1024,     4,  -128,     0, 31968,     0,  3774,-16384,   463, -8224
9030 DATA   155,  -769,    28,   -64,     7,-16385,     0, -8193,   -16,   511
9040 DATA    -1,  -256, 32767, -4088,     0
9050 '><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><
```

ショップ情報



こんにちは！　福島県郡山市の蛭田光宏です。僕がよく行ってたマイコン・ショップが移転して立派になったので，さっそく全国のみなさんに紹介してみようと思います。

お店の名前は，㈱コーヨー郡山店（郡山市西ノ内2－12－5　荒木利治店長）です。6月に市内の運用道路と内環状線との交差点より50mの場所に，新装オープンしています。店内にはたくさんの機種とソフト・書籍類が並び，明るくて楽しいふんい気です。郡山で一番古く，5年のキャリアでどんなトラブルも解消してくれます。初心者から家族づれのお客さんに人気があり，パソコン買うならこのお店といいたいくらい！　水曜日は定休日です。

★プレゼントコーナーに〝7月号のハガキを送るだけ〟とあったから'82年7月号を送ります。もちろんプレゼントくれるよね!!（神奈川県横浜市・**城間健一12才**）……**【影**：残念!!ひと足遅かったゾ。去年まで待とう？！**】**



FP-1100/1000用

STEAL

佐々木 一郎

内容

ゲーム・センターのゲーム・マシンを，警備員に見つからないように盗んでくるというゲームです。簡単な内容ですが，余分なものをゴテゴテとつけたら長くなってしまいました。

遊びかた

2人の泥棒（　　）を，[8][2][4][6]のキーで上下左右へ動かし，ゲーム機を上または下からはさむようにして盗り，入口へ戻ってきてください。ラウンド数のゲーム機を盗んでくると1面クリアで，ボーナスが出ます。

店内を2人の警備員がうろついています。泥棒と縦または横の座標が合った時，その間に何もなければ，泥棒は見つかったことになりアウトです。3回見つかると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

全体がサブ・ルーチンの集まりでできています。そのため，プログラムのおおまかな流れが見やすくなったと思います。

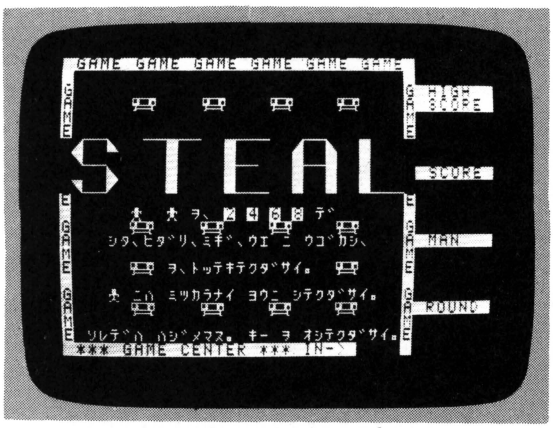
余談

本当は，警備員は店内中を歩き回る予定でした。しかし，このゲームが「万引少年ゲーム」(原作はMZ－80K／C用で渡辺秀幸氏の作らしいが，僕はベーマガ創刊号のPC－6001に移植した吉田敏博氏のしか見ていない（に似ているのをふと思い出し，このほうが楽だといまの形にしました。

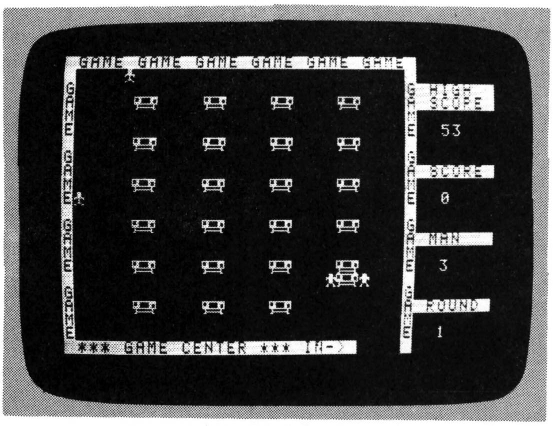
ところで，泥棒が見つかったときの表示は，「SPACE TRANSPORTER」（ペーパーウェアFP－1100[1]工学社）よりヒントを得ました。

★CHECKER FLAG

編：あれ？　どっかで見たような……。
Dr.D：ふむ，万引ゲームの移植だな。どうかな？
影：あっ，見つかった！　ん？　おかしいなあ，たしかに見つかったはずなのに。
Dr.D：どれどれ，ははあ判定のルーチンがあまいようだな。この作品は，判定をPEEK文を使っているが，この前の処理で警備員の移動と人間の移動が続いているためにワンテンポずれて判定が行なわれるようだ。あともう一つは，判定ルーチンがあちこちにあるが，これは一か所にまとめたほうがわかりやすいぞ。



▲《写真1》[6][8][2][4]で人間を動かします

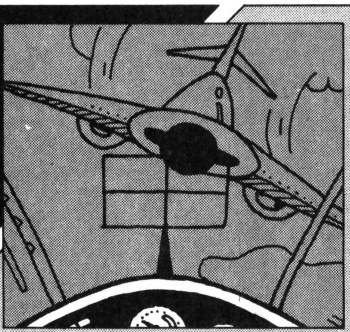


▲《写真2》1ラウンドは1コ取ればいいのです

★素朴な質問を一つ！影さんはまるで知識がないようなことを言ってるけど，それでよく編集部にいられますね。（福島県いわき市・**佐藤秀木17才**）……【**影**：ハハハ，能あるバカは尻かくすというだろが！**編**：恥かしい!!】

```
10 '===========メイン・ルーチン===========
20 CLEAR1023,&HFFFE
30 GOSUB1120
40 GOSUB770
50 ROUN=1:MAN=3:SCORE=0
60 GOSUB910
70 GOSUB1060
80 GOSUB150:IFGAME=24-ROUN THENGOSUB510:IFROUN=25THEN120ELSE60
90 GOSUB290:GOSUB360
100 IFWATCH=0THEN80
110 GOSUB620:IFMAN>0THEN70
120 GOSUB690:IFK$="Y"THEN50
130 IFK$="N"THENCOLOR 7:BEEPON:ENDELSE40
140 '===========プレーヤー===========
150 K=VAL(INKEY$):CALL&H703:IFK=0THENK=K1 ELSEK1=K
160 IFMX=27ANDMY=21ANDM$="● ロ●"THENGOSUB240
170 X=MX+(K=6)*(MX<27)-(K=4)*(MX>3)
180 Y=MY+(K=2)*(MY<21)-(K=8)*(MY>3)
190 IFPEEK(&H9000+X+Y*40)>237ORPEEK(&H9003+X+Y*40)>237THENRETURN
200 IFPEEK(&H9001+X+Y*40)=238THENIFM$="●  ●"THENBEEPON:BEEPOFF:M$="● ロ●":GX=X:
GY=Y ELSERETURN
210 COLOR 6:PRINTCSR(MX,MY)"    "CSR(X,Y)M$;
220 MX=X:MY=Y:RETURN
230 '===========ススンダ===========
240 FORI=1TO100:BEEP:NEXT
250 SCORE=SCORE+500-GX*GY:COLOR 7:PRINTCSR(33,11)SCORE
260 GAME=GAME-1:M$="●  ●"
270 RETURN
280 '===========ケイビ イン(ウエ)===========
290 TM1=TM1+1:IFTM1=5THENTM1=RND(1)*5:D1=INT(RND(1)*3)-1
300 PRINTCSR(TX,2)" ";
310 TX=TX+D1:TX=TX+(TX>30)-(TX<3)
320 COLOR 3:PRINTCSR(TX,2)"♣";
330 IFTX=MX ORTX=MX+3THEN430
340 RETURN
350 '===========ケイビ イン(ヒダリ)===========
360 TM2=TM2+1:IFTM2=5THENTM2=RND(1)*5:D2=INT(RND(1)*3)-1
370 PRINTCSR(2,TY)" ";
380 TY=TY+D2:TY=TY+(TY>21)-(TY<3)
390 COLOR 3:PRINTCSR(2,TY)"♣";
400 IFTY=MY THEN470
410 RETURN
420 '===========ミツカッタカ(ウエ)===========
430 FORI=4TOMY STEP3
440 IFPEEK(&H9000+TX+I*40)>237THENRETURN
450 NEXT:WATCH=1:RETURN
460 '===========ミツカッタカ(ヒダリ)===========
470 FORI=7TOMX STEP6
480 IFPEEK(&H9000+I+TY*40)=238THENRETURN
490 NEXT:WATCH=1:RETURN
500 '===========ラウンド・クリアー===========
510 FORI=1TO7:COLOR ,,,I:BEEP:FORJ=1TO150:NEXTJ,I:COLOR ,,,0
520 BON=INT(RND(1)*50+1)*ROUN
530 COLOR 6
540 PRINTCSR(2,10)"┌──────────────────────┐"
550 PRINTCSR(2,11)"|     ROUND CLEAR !    |"
560 PRINTCSR(2,12)"|  BONUS        POINTS |"
570 PRINTCSR(2,13)"└──────────────────────┘"
580 COLOR 7:PRINTCSR(6,11)ROUN;CSR(13,12)BON
590 SCORE=SCORE+BON:ROUN=ROUN+1
600 FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
610 '===========ミツカッタ===========
620 COLOR 2:PRINTCSR(MX,MY)"シマッタ"
630 FORI=1TO100:COLOR ,,,I MOD8:BEEPON:BEEPOFF:FORJ=1TO10:NEXTJ,I:COLOR ,,,0
640 PRINTCSR(TX,2)" "CSR(2,TY)" "CSR(MX,MY)"    "
650 IFM$="● ロ●"THENCOLOR 5:PRINTCSR(GX+1,GY)"／＼"
660 MAN=MAN-1:COLOR 7:PRINTCSR(33,16)MAN
670 WATCH=0:FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
680 '===========ゲーム・オーバー===========
690 COLOR 4:LOCATE0,9
700 PRINT"
710 PRINT"
720 PRINT"
730 IFSCORE>HISCORE THENCOLOR 7:PRINTCSR(8,14)"ヤッタ ! ハイ・スコア タッセイ !"CSR(33,6)SC
ORE:HISCORE=SCORE
740 COLOR 6:PRINTCSR(8,17)"モウ イチド シマスカ ? (Y)"CSR(10,20)"モウ ヤメマスカ ? (N)
750 FORI=1TO10000:K$=INKEY$:IFK$="Y"ORK$="N"THENRETURNELSENEXT:RETURN
760 '===========セツメイ===========
770 GOSUB910
780 COLOR 3:LOCATE0,7
790 PRINT"                    "
800 PRINT"                    "
810 PRINT"                    "
820 PRINT"                    "
830 COLOR 6:PRINTCSR(7,12)"●  ●";:COLOR 7:PRINT" ヲ、 "REV"2■4■6■8"NORM" デ"
840 PRINTCSR(5,14)"シタ、ヒダリ、ミギ、ウエ ニ ウゴカシ、
850 PRINTCSR(10,16)"ヲ、トッテキテクダサイ。
860 COLOR 3:PRINTCSR(5,18)"♣";:COLOR 7:PRINT" ニハ ミツカラナイ ヨウニ シテクダサイ。
870 PRINTCSR(3,21)"ソレデハ ハジメマス。 キー ヲ オシテクダサイ。":CALL&H703
880 IFINKEY$=""THEN880
890 RETURN
900 '===========ガメン===========
910 COLOR 7,0:CLS:PRINT
920 PRINTREV"■ GAME GAME GAME GAME GAME GAME "NORM
930 FORI=1TO4
940 PRINT" ■"SPC(29)"■"
950 PRINTREV"■G"NORMSPC(29)REV"G"
960 PRINTREV"■A"NORMSPC(29)REV"A"
970 PRINTREV"■M"NORMSPC(29)REV"M"
980 PRINTREV"■E"NORMSPC(29)REV"E"
990 NEXT
1000 PRINTREV"■ *** GAME CENTER *** IN-> ■■■■ "NORM
1010 COLOR 5:FORY=1TO6:FORX=1TO4
1020 PRINTCSR(X*6+1,Y*3+1)"／＼";:NEXTX,Y
1030 COLOR 7:PRINTREVCSR(32,3)" HIGH  "CSR(32,4)" SCORE "CSR(32,9)" SCORE "CSR(
32,14)" MAN   "CSR(32,19)" ROUND "
1040 GAME=24:RETURN
1050 '===========スタート===========
1060 COLOR 7:PRINTCSR(33,6)HISCORE;CSR(33,11)SCORE;CSR(33,16)MAN;CSR(33,21)ROUN
1070 COLOR 6:PRINTCSR(27,21)"●  ●"
1080 MX=27:MY=21:K1=0:M$="●  ●"
1090 TX=3:TM1=4:TY=3:TM2=4
1100 RETURN
1110 '===========ショキセッテイ===========
1120 SCREEN 0:WIDTH40:DEFINTA-Z:RANDOMIZE:BEEPOFF
1130 DEFCHR$(233)="3838FEBA383844C6"'●
1140 DEFCHR$(235)="383838FE921038C6"'♣
1150 DEFCHR$(238)="FF19191FFF04FC06"'／
1160 DEFCHR$(239)="FFF89898FF203F60"'＼
1170 DEFCHR$(225)="FF19191FFF04FC06"'ト
1180 DEFCHR$(227)="FFF89898FF203F60"'ョ
1190 HISCORE=0
1200 RETURN
1210 '===========by=I.S===========
```


★あるちょっとした会話―影：このCHRは赤にしよう。**Dr.D**：赤じゃアカん白にシロ／―編集部一同，Dr.に返す言葉を失ってしまいました。(大阪府豊中市・**ゆかり命13才**) ……【**編・影**：とりあえず笑っとこう‼アハ3】



GUNDAM用

アストロ・ファイト

ウィングマン

ストーリー

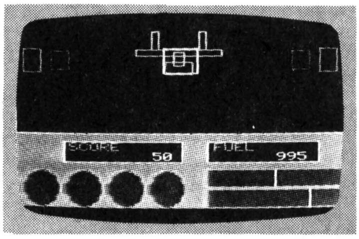
はるか銀河系のかなたにあるチロリン星へ，宇宙船艦「アストロ・マウス」は進む。とつじょ眼前に姿を現わしたのは，銀河系をあらし回る宇宙海賊「ボスコニア」である。定められたエネルギーをムダにすることはできない。一刻も早く，目的のチロリン星に「ベーマガ9月号」を届けねばならないのだ。

キー操作

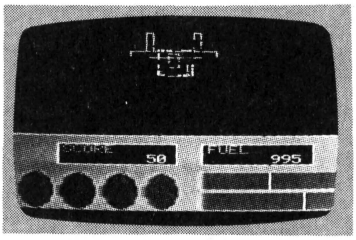
@←→↑↓で上下左右にスコープを移動して「ボスコニア」をとらえ，スペース・キーでレーザー砲を発射してやっつけてください。

★CHECKER FLAG

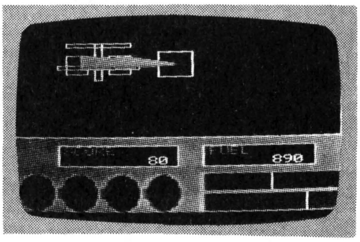
影：スゴイ!! この野球ゲームはリアルですゾ!!
編：このゲームって，これは―― ああっ，GUNDAMのゲーム・カートリッジで遊んでる!!
影：いいじゃないの，この間だってDr.と編集長が夢中になってやってたよ。ねっ，Dr.？
Dr.D：ウッ，ウォッホン！ まあそれはいいとして，この作品のできばえを見てみようか。
編：プログラム・チェックのふりをして，GUNDAMのゲームをやってたんですか!!



《写真1》レーザー砲を発射!!



《写真2》アタリ!!



《写真3》敵の反撃だ!!

アストロ・ファイトのプログラム・リスト

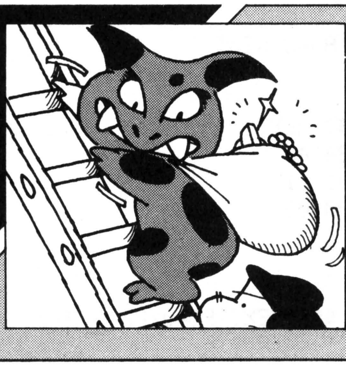
```
 10 PRINT"@":COLOR,0:TEMPO7:SO
UND
 20 DIMX(19),Y(19)
 30 FORI=0TO19
 40 READX(I),Y(I)
 50 NEXT
 60 CURSOR4,16:PRINT"SCORE"
 70 CURSOR18,16:PRINT"FUEL"
 80 CLS5
 90 BOX[7]0,0,191,120
 100 BOX[6]28,127,96,144
 110 BOX[6]111,127,175,144
 120 FORI=14TO86STEP24
 130 CIRCLE[2]I,167,16:PAINT[1
]I,167,2
 140 NEXT
 150 BOX[3]110,150,190,165
 160 BOX[3]110,167,190,183
 165 PAINT[1]111,151,3:PAINT[1
]111,168,3
```

★ピピルマピピルマプリリンパ！ＯＦコーナーよ大きくなあれ！なに，大きくならない？ならば“ななこフラッシュ”でえす。(奈良県大和高田市・**井上政秀18才**)……【**編**：ピピルマ……，今月も大きくなりませんね。】

```
 166 LINE[7]150,151,150,164:LI
NE[7]170,168,170,183
 170 PAINT[4]0,121,7,2,3,6
 180 BOX[7]85,50,105,70
 190 F=1000
 200 USR($00D8):GETG$
 210 SOUND1,1:SOUND@12
 220 YY=(G$="←")-(G$="@"):XX=(
G$="]")-(G$=";"):XX=XX*4:YY=YY
*4
 230 GOSUB300
 240 IFG$=" "GOSUB500
 250 BOX[7]85,50,105,70
 260 CURSOR6,17:PRINTUSING"###
#####";S:CURSOR19,17:PRINTUSIN
G"########";F
 270 IFF<1THEN1000
 280 GOTO200
 300 IFPX=0THENP=INT(RND(1)*2)

 305 IFPX=0THENPX=INT(RND(1)*1
28)+31:PY=INT(RND(1)*78)+21:C=
INT(RND(1)*7)+1
 310 IFRND(1)<S/5000THENXX=XX+
INT(RND(1)*3-1)*4:YY=YY+INT(RN
D(1)*3-1)*4
 320 FORI=P*10TO9+P*10 STEP2
 330 BOX[0]PX+X(I),PY+Y(I),PX+
X(I+1),PY+Y(I+1)
 340 NEXT
 350 PX=PX+XX:PY=PY+YY
 360 IF(PX<27)+(PX>173)+(PY<22
)+(PY>98)THENPX=0:RETURN
 370 FORI=P*10TO9+P*10 STEP2
 380 BOX[C,W1]PX+X(I),PY+Y(I),
PX+X(I+1),PY+Y(I+1)
 390 NEXT
 400 IFRND(1)<S/5000THEN700
 410 RETURN
 500 SOUND1,2:SOUND@12
 510 FORJ=5TO90STEP16
 520 SOUND2,3:SOUND@10,J*8-5
 530 BOX[2]J,50+J/10,J+10,70-J
/10:BOX[2]190-J,50+J/10,180-J,
70-J/10
 540 NEXT:SOUND
 560 FORJ=5TO90STEP16
 570 BOX[0]J,50+J/10,J+10,70-J
/10:BOX[0]190-J,50+J/10,180-J,
70-J/10
 580 NEXT
 590 IF(90>PX)+(100<PX)+(55>PY
)+(65<PY)THENRETURN
 600 SOUND1,2:SOUND@14
 610 FORI=1TO35:LX=PX+INT(RND(
1)*30)-15:LY=PY+INT(RND(1)*30)
-15:BOX[2]LX,LY,LX+5,LY+5
 620 SOUND2,3:SOUND@10,I*28:BO
X[0]LX,LY,LX+5,LY+5
 630 NEXT
 640 SOUND
 650 S=S+P*20+30:F=F-5
 660 FORI=P*10TO9+P*10 STEP2
 670 BOX[0]PX+X(I),PY+Y(I),PX+
X(I+1),PY+Y(I+1)
 680 NEXT:PX=0
 690 RETURN
 700 FORI=-5TO5:LINE[2]PX-10,P
Y-I,95,60,PX+10,PY-I:NEXT
 710 MUSIC@"L444C-G-D1"
 715 SOUND1,2:SOUND@12
 720 IF(XX<>0)*(RND(1)<3)THEN7
50
 730 FORJ=0TO9:COLOR,-(INT(J/2
)=J/2)*2:FORI=1TO15:SOUND2,3:S
OUND@14,I*60:NEXT:NEXT
 740 F=F-100:COLOR1
 750 FORI=-5TO5:LINE[0]PX-10,P
Y-I,95,60,PX+10,PY-I:NEXT
 760 SOUND
 770 RETURN
 1000 CURSOR10,6:PRINT"GANE OV
ER"
 1010 END
Ready
LIST1010-
 1010 END
 10000 DATA-16,-20,-12,-5,16,-
20,12,-5,-25,-5,25,0,-3,-3,3,8
,-8,5,8,15
 10010 DATA-18,-15,18,-12,-2,-
15,2,15,-18,-5,-6,10,18,-5,6,1
0,-23,3,23,6
```

★Dr.D—原産：東五反田　分布：全国のマイコンショップ　備考：現在は生きた化石として老人ホールにて人工飼育（ベーマガ大図鑑より）。（新潟県新発田市・平山　寛14才）……【影：Dr.が聞いたらどうなることやら。】



JR-100用

LADDER

渡辺　聡

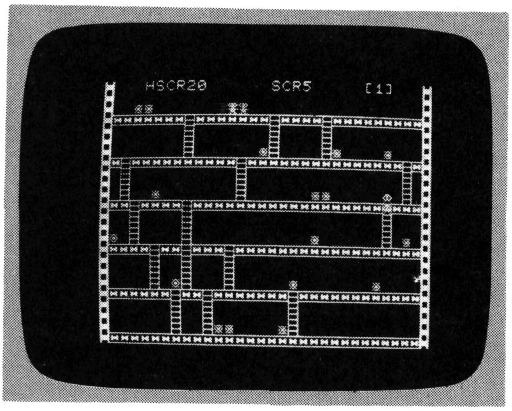
遊びかた

右上に出てくるのが，あなたの動かすキャラクタです。KEYは，おなじみの[I]，[J]，[K]，[M]です。あなたを追いかけてくるモンスターから逃げながら，ちらばっている宝物を全部拾うと１面クリアです。宝物を拾うと５点加算され，１面クリアごとにボーナス点が加算されます。面が進むごとに，はしごの数と宝物の数が増えます。しかし，10面をこすとまた１面と同じ状態にもどります。

改造

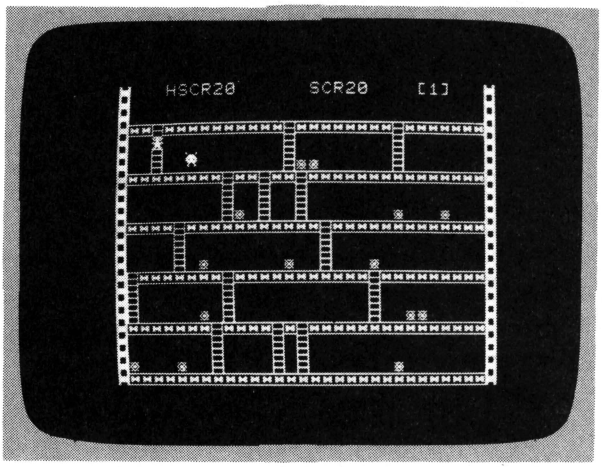
315行のＲＥＭ文のＲＥＭを取り去ると，モンスターの動作がにぶくなります。この行にでてくる変数Ｍは宝物をとった数なので，初めは動作がにぶいのですが宝物を取っていくほど動作が速くなります。

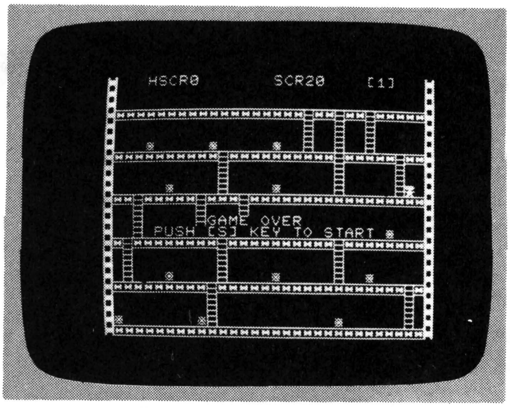
その他，プログラムを短くするためグラフィックに力を入れなかったので，自分で工夫して楽しいゲームにしてください。



◀《写真１》モンスターから逃げながら，宝物を拾います

▼《写真２》しつこいモンスター！　逃げろや逃げろ!!





◀《写真３》おしまい

★わが校のマイコン部にはミニコンがあるというので行ってみたらポケコンだったぞ。バカヤロー！（愛知県名古屋市・大野一仁15才）……【編：まあコンピュータにはかわりないけどね……ブッ！　しかし，おかしな話だね。】

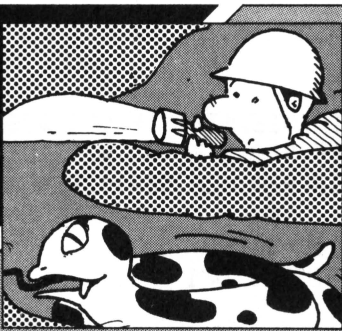
LADDERのプログラム・リスト

```
10 CLS:OPTIONCMODE1:H=0:DIMV(5):FORA=1TO5:READB:V(A)=B:NEXT
15 LOCATE23,10:PRINT"PLEASE WAIT";
20 DATA-32,-1,1,0,32
30 FORA=$C000TO$C037:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
40 DATA00,5A,24,5A,5A,24,5A,00,81,3C,7E,DB,DB,7E,24,42
50 DATA7E,DB,7E,18,FF,3C,3C,66,FF,81,81,81,FF,81,81,81
60 DATAFF,00,66,7E,7E,66,00,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
70 DATAC3,C3,FF,FF,FF,FF,C3,C3
90 REM[redacted]
100 S=0:R=1:X1=1:J=3
110 Z=$C15B:W=$C2D0:N=J*6:FORA=$C100TO$C3FF:POKEA,$85:NEXT:P0=0:P2=0:M=0
120 FORA=$C141TO$C3C1STEP$80:FORB=0TO$1D
130 POKEA+B,0:POKEA+B+$20,$84:NEXT:NEXT
140 FORA=$C100TO$C3E0STEP$20:POKEA,$86:POKEA+$1F,$86:NEXT
150 FORA=$C161TO$C361STEP$80:FORB=1TOJ
155 C=A+RND($1D):IF(PEEK(C+1)=$83)+(PEEK(C-1)=$83)THEN155
160 FORD=0TO3:POKEC+$20*D,$83:NEXT:NEXT:NEXT:POKEZ,$82:POKEW,$81
170 FORA=$C141TO$C3C1STEP$80:FORB=1TOJ
180 C=A+RND($1D):IFPEEK(C)>0THEN180
190 POKEC,$80:NEXT:NEXT:LOCATE0,4:PRINT"HSCR";H:LOCATE0,16
200 PRINT"SCR";S:LOCATE0,25:PRINT"[";R;"]"
210 REM[redacted]
220 PICKK:IF(K>$48)*(K<$4E)K=K-$48:V=V(K):GOTO240
230 GOTO270
240 P=PEEK(Z+V):IFP>$83THEN270
250 POKEZ,P0:Z=Z+V:POKEZ,$82:P0=P:IFP=$80GOTO340
260 IFZ=WTHEN380
270 IF(PEEK(W+1)=$86)+(PEEK(W-1)=$86)X1=-X1
280 IF(PEEK(W+1)<$84)*(X1=1)X=1
290 IF(PEEK(W-1)<$84)*(X1=-1)X=-1
300 IF(PEEK(W+$20)<$84)*(W<Z-$1F)X=$20
310 IF(PEEK(W-$20)<$84)*(W>Z+$1F)X=-$20
315 REMIFRND(M+2)=0THEN220
320 P1=PEEK(W+X):POKEW,P2:W=W+X:POKEW,$81:P2=P1:IFW=ZTHEN380
330 GOTO220
340 BEEP1:S=S+5:LOCATE0,19:PRINTS:M=M+1:IFM=NTHEN360
350 P0=0:BEEP0:GOTO260
360 FORA=1TO20:FORB=0TO$FFSTEP$10:POKE1,B:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
370 POKE1,$AA:S=S+100*R:R=R+1:J=J+1:IFJ>12J=3
375 GOTO110
380 FORA=1TO90:POKEZ,$81+RND(2):POKE1,RND(256):BEEP1:NEXT:BEEP0
390 POKE1,$AA:IFH<SH=S
400 LOCATE13,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE14,5
410 PRINT"PUSH [S] KEY TO START"
420 PICKK:IFK<>$53THEN420
430 GOTO100
```

★CHECKER FLAG

影：LADDERってなんだ？
編：はしごのことでしょ。
影：ふーん，フランス語ってむずかしいんだね。
Dr.D：どうもいかん！だれだ！CHECKERのはじめに，こんなどうしようもない二人を起用するのは。
編集長：あいすみません。なにせ編集部員はこの二人しかおりませんので。
Dr.D：……。まともなのはワシだけのようだな。
さてと，この作品はプログラム的には，スッキリとまとまっていてよろしい。ただし，アイデアが不足しとるぞ。移動の判定は270～310行で，モンスターの追いかけはと―――ほほう，これはちょっとおもしろいぞ。宝物の数によって移動の速さを設定しているんだね。よろしい!!
こういう工夫がほしいねえ。
編：影さん！　工夫ってなんだろう？
影：目立つことをすることだろうね。

★7月号は「創刊一周年記念特大号」となってたが先々月号先月号と同じ大きさ厚さなのはどーゆうこった！（京都府亀岡市・**西井淳也16才**）……【**影**：特大じゃなくてトクダーイ!!なの。プログラム数を見りゃれ！】



JR-100用

DIA DIA

熊ノ郷 直人

★はじめに

こんにちは！この間送った「ペンギンランド大混乱」がボツのようなので，この「ＤＩＡ　ＤＩＡ」を作って，こんどこそ認められてやろうと思って出しました。僕だってＪＲ－100のユーザーだ!!

★ゲーム内容

あなた（ ）は，地底怪獣（ ）につかまらないようにうに，地中のダイヤ（◆）をとっていってください。

《第１表》プログラムの説明

10～50	ユーザー定義など
60	スコア・ミスなど
70～120	画面作成
130～190	ＭＡＮの動き
200～270	怪獣の動き クリアの処理
280～320	ヘビの動き
330～340	やられた時
350～380	ゲーム・オーバー

しかし，もし怪獣につかまると，ヘビにされてしまいます。また，ヘビ（ ）は親しみを感じてついてきますが，けっしてヘビからは攻撃しません。ただし，あなたがヘビにぶつかると，ヘビはおこってあなたをヘビにしてしまいます。また，ヘビをうまく怪獣にぶつけると，両方ともワープします。

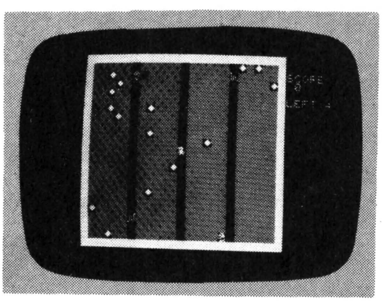
★ゲームのやりかた

キーは，[6]で左，[7]で下，[8]で上，[9]で右です。得点は，土を掘るごとに５点，ダイヤをとれば50点，ヘビと怪獣をぶつけると100点です。

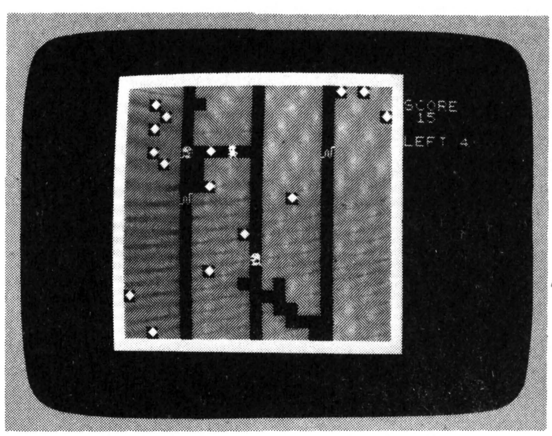
★最後に

高橋はるみさん，ＪＲ－100の「はるみのゲームライブラリー」を出して！僕も手伝いますよ。それから，いま「ペンゴ」の開発中で～す。

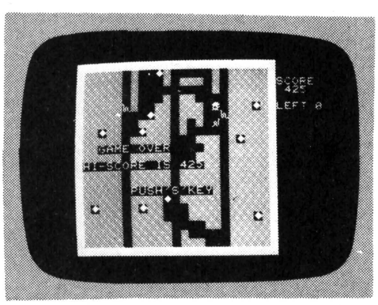
なお，このゲームの僕のハイ・スコアは，5080点でした。



◀《写真１》中央にいるのがあなたです。ガンバレ!!



▲《写真２》ダイヤをはさんで，地底怪獣とお見合い!!



◀《写真３》ゲーム・オーバー

★影さんはＭＺみたいだね。ＢＡＳＩＣを入れないとカラッポ…。(富山市・七徳　博13才)……【**編集長**：コラッ，影!!またミスをしたなあ――**パッカーン!!影**：オーッ，ノー・ミス!!**編**：脳みそ？**影**：オーッ，カラッポ！】

```
10 OPTIONCMODE1:DIMX(5)
20 FORT=$C080TO$C0AF:READN:POKET,N:NEXTT:H=0
30 DATA$78,$FC,$58,$78,$3E,$FA,$3C,$64,$1E,$3F,$1A,$1E,$7E,$5F,$3C,$26
40 DATA$3C,$6E,$FE,$1E,$F2,$22,$3E,$7B,$3C,$76,$FF,$78,$4F,$44,$7C,$DE
50 DATA$C0,$40,$48,$54,$54,$54,$54,$23,$03,$02,$12,$2A,$2A,$2A,$2A,$C4
60 S=0:M=4:Y=15:U=0
70 X(1)=$C26C:X(2)=$C126:X(3)=$C3B2:X(4)=$C3A6:X(5)=$C132
80 CLS:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":FORT=1TO21
90 PRINT"■■■■■■ ■■■■■■ ■■■■■■ ■■■■■■■":NEXT
100 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":FORT=1TOY:POKE1,T*10:BEEP
110 P=$C121+RND(5)+RND(4)*6+RND(21)*32:IFPEEK(P)=67THEN110
120 POKEP,67:NEXTT:LOCATE2,25:PRINT"SCORE":LOCATE5,25:PRINT"LEFT:";M
130 IFPEEK(X(1))>$91THEN330
140 POKEX(1),0:PICKK:R=(K=57)-(K=54)+((K=55)-(K=56))*32:U=(K>55)
150 P=PEEK(X(1)+R):IFP=78THEN190
160 IFP>$91THEN330
170 IFP=76THENS=S+5:POKEX(1)+R,0:BEEP:GOTO190
175 X(1)=X(1)+R
180 IFP=67THENS=S+50:Y=Y-1:FORT=100TO180STEP8:POKE1,T:BEEP1:NEXTT:BEEP0
190 POKEX(1),$90+U:LOCATE3,26:PRINTS:POKE1,$AA:BEEP1:BEEP0
200 FORT=2TO3:POKEX(T),0:GOTO(RND(2)*10+210)
210 R=((X(1)>X(T))*2-1)*32:V=(SGN(R)=1):GOTO230
220 R=(MOD(X(1),32)>MOD(X(T),32))*2-1:V=(SGN(R)=1)
230 P=PEEK(X(T)+R):IF(P=78)+(P=67)THEN260
240 IFP=76THENPOKEX(T)+R,0:GOTO260
250 X(T)=X(T)+R
260 POKEX(T),$92+V:IF(P=$94)+(P=$95)THENX(T)=$C126+RND(3)*6+RND(21)*32
270 NEXTT:IFY=0THENLOCATE9,8:PRINT"WAIT!":FORT=1TO2000:NEXTT:Y=15:GOTO70
280 FORT=4TO5:P=PEEK(X(T)):POKEX(T),0:IF(P>$93)+(P<$92)THEN310
290 POKEX(T),10:FORW=0TO240STEP20:POKE1,W:BEEP1:NEXTW:BEEP0
300 POKEX(T),0:X(T)=$C126+RND(3)*6+RND(21)*32:POKE1,$AA:S=S+100:BEEP
310 R=(X(1)>X(T))*2-1:V=(R=-1):R=(RND(2)*31+1)*R
315 IFPEEK(X(T)+R)=0THENX(T)=X(T)+R
320 POKEX(T),$94+V:NEXTT:GOTO130
330 FORT=1TO15:FORW=0TO5:POKEX(1),W+$90:POKE1,W*50:BEEP1:NEXTW:NEXTT
340 BEEP0:M=M-1:IFM>-1THEN70
350 LOCATE3,26:PRINTS:POKE1,$FF:FORT=1TO8:BEEP:NEXTT:IFS>HTHENH=S
360 LOCATE10,3:PRINT"GAME OVER":LOCATE12,1:PRINT"HI-SCORE IS ";H
370 LOCATE15,7:PRINT"PUSH'S'KEY":PICKK:IFK<>83THEN370
380 GOTO60
```

★CHECKER FLAG

編：なかなかでんなあ!

影：わてもそう思いまっさ!

Dr.D：こらこら，ムダな言葉はつつしみなさい。プログラムもムダがなければ速くなるんだ。この作品も，140行でキー入力を処理しているが，これが以前からワシが言っとる論理式をウマク使っとるんだな。ウンウン!

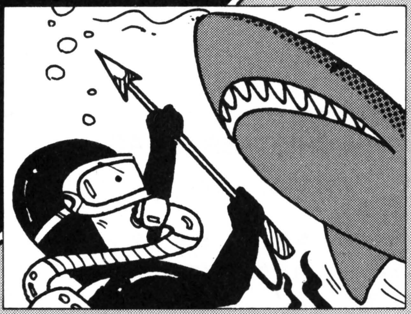
編：そうでっか，ちっともわからんかった。ところで，10行で使ってるOPTION MODEとはなんでっか?

Dr.D：ああ，これは配列モードを1から設定している個所だな。つまり，配列の開始を0からでなく1から始めるという意味さ。この指定は大切なんだぞ。

影：ほれ，さっさと進まんかい!! なんで1歩さがっちまうんだ!!

Dr.D：190行をごらん。このゲームは，ここにちょっとした工夫がされとるんだぞ。

★学校ではパソコンユーザーを機種名で呼びあって，僕はP6と呼ばれてる。(茨城県下館市・**須永克之13才**)……
【**編**：出欠をとりまーす!シャーポくん!エノイシくん!影くん!**影**：ギクッ!!あ，あの～，血をとるの?】



JR-200用

M.F. HUNTER

三股 康人

内容について

M. F. HUNTERとは，メカフイッシュ・ハンターのことです。あなたは旧式の水中銃を一つ携えて，魔の海底王国へと潜入します。そして，海底王国からくり出すM. F. と死闘を演じてください。

M. F. －1 “(絵)”は，破壊すると100点になります。M. F. －2 “(絵)”とその分身ミニM.F. “(絵)”は水中銃では破壊できません。しかし，M. F. －2にモリを当てれば500点もらえます。

ゲーム・オーバーは，つぎのいずれかの場合です。①M. F. －1またはM. F. －2にかみつかれた時 ②ミニM. F. に3回かみつかれた時 ③酸素ボンベが空っぽになった時

遊びかたとHUNTERの操作

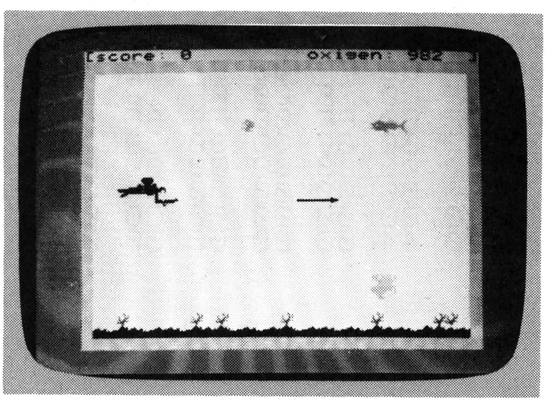
カーソル・キーで，HUNTERを上下左右に移動させます。モリは，SPACEキーで発射します。モリを放ったのちも，HUNTERの上下の移動に応じてモリをコントロールできますから，モリをうまくコントロールして，にっくきM. F. を思う存分攻撃してください。

ただし，モリを発射後のHUNTERの移動は，モリが飛び終わるまで後退のみできなくしてあります。

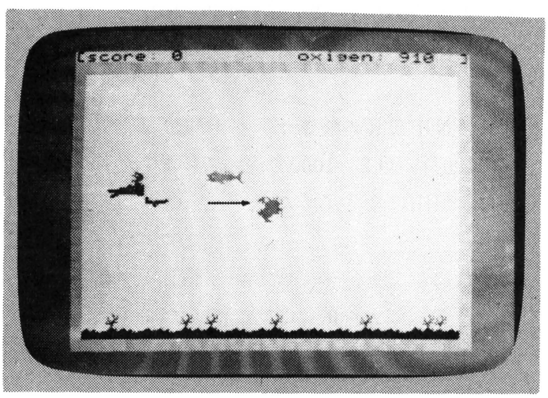
M. F. －2が海底におりて来た時に，モリを放って500点もらうのが高得点につながるようです。

《第1表》変数表

X, Y	HUNTERの座標
X1, Y1	HUNTER移動量
M, N	M. F. －1の座標
N1	M. F. －1移動量
P, Q	M. F. －2の座標
Q1	M. F. －2移動量
U	ミニM. F. の座標
V	モリの座標
V1	モリ移動量
I	M. F. －1の色変化用
O2	酸素量
D	ミニM. F. のかみつき回数
F	ミニM. F. のカーソル位置読み取り用
C	FOR～NEXTループ用
S	HUNTER移動キー入力用
G	モリ発射キー入力用
YN	再ゲームかいなか判定キー入力用
T, SC	スコア表示用
A	REMAINED FISH CLEAR用



《写真1》♪モリもいや～が～る～♪などと冗談いってる場合じゃない！



《写真2》ホラ，ミニMFにやられちゃったヨ！

★忘れもしない仏滅の日，バイト料で買ったPB－100を学校の机の中に忘れ5分たって戻ったらもうなかった。誰だかえせ～!!（神奈川県横須賀市・**西川由美子19才**）……【影：由美子さん♡カワイソウ♡由美子さん♡♡】

プログラムについて

〔水中銃のモリについて〕　HUNTERがモリを発射後，モリが飛び終るまで後退のみできなくしてあります。これはプログラムの組みかたでどうにでもなると思いますが，私の場合はつぎの理由によります。

力学的なモリの飛びかたとして，HUNTER前進の時はモリの速度にHUNTERの前進速度が加算されるようにしてあります。したがって，後退の時は両者の速度が打ち消しあってモリが海中にとどまってしまうのです。重力を作り出すことによって，後退するとモリは海底に沈むようにすれば解決がつきますが，面倒なので止めました。

モリ発射後，HUNTERが前進して加速すると，M. F. にモリが当らないことがあります。これは，加速分が加わってモリがM. F. の頭部を飛びこすからでしょう。これを防ぐには，やっぱり判定にPEEKを用いてカーソル位置を読むようにしたほうが良かったかもしれませんネ！

改造について

① M. F. の動きを速くする……6407行消去，6410行　M＝M－1とする。6860行　消去，6870行　P＝P－1とする。

② M. F. の動きを遅くする……6407行　L＝INT（RND(0)＊3）で3の値をもっと大きくする。6420行　K＝INT（RND(0)＊20）で20の値をもっと大きくする。6860行　L1＝INT（RND(0)＊3）で3の値をもっと大きくする。6870行　K1＝INT（RND(0)＊15）で15の値をもっと大きくする。

③ HUNTERの酸素ボンベの酸素量……100行のO2＝1000で決めていますから，自由に変えてください。

いずれにしても，未完成という感じですので，さらに大々的に改造してください。特に背景がさびしい気もしますから！

★CHECKER FLAG

影：キャラクタに凝った作品だね。なかなかいいでんなー！

編：プログラムを見ると，機械語を使っているようだけど——動きが鈍いのはなぜですか？

Dr. D：残念でした！　この機械語はユーザー定義に使われてるんだ。

編：あっと，これは失礼！

Dr. D：動きの鈍い理由は，別の所にあるんだ。プログラムを追ってみるとわかるが，判定文のか所が変わった構造になっているからだ。このゲームはユーザー定義のキャラクタを使っているから，判定のか所は，V－RAMをチェックする方式のほうがスッキリとするはずだぞ。それともう一つ，PICK関数の使いかたに余分な所があるようだ。

編：省エネ省設計にご協力を！

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
C028  00  00  00  00  00  00  00  00
C030  00  0D  45  47  6C  BF  F8  18
C038  00  10  79  FF  FF  FF  FF  FF
C040  00  00  80  A7  FF  FF  FF  FF
C048  10  3A  7E  FF  FF  FF  FF  FF
C050  38  3E  EF  3F  1F  FE  B8  3E
C058  39  F9  FB  FF  FF  5F  FB  19
C060  64  57  00  FF  00  FF  60  EF
C068  FF  FF  FE  FC  F8  F0  E0  C0
C070  06  1F  FF  77  3F  FF  1F  00
C078  0A  AA  FF  FF  FF  FF  E1  70
C080  03  86  8C  FC  FC  8C  06  03
C088  00  00  00  00  7E  FF  FF  7E
C090  00  00  00  FF  7F  07  1E  38
C098  03  07  FF  FF  FF  FF  00  00
C0A0  3D  FF  BF  FF  BF  FF  0F  00
C0A8  C0  C0  EE  FF  F9  E9  60  60
C0B0  60  60  7D  7F  02  03  00  00
C0B8  00  02  FF  FC  80  00  00  00
C0C0  1F  79  F9  5F  17  07  07  2F
C0C8  28  A9  F9  FD  FF  FC  FC  FF
C0D0  BF  FF  FF  7F  1F  0E  07  07
C0D8  FF  FD  FD  C1  81  00  80  C0
C0E0  FD  3E  00  FF  00  FF  AF  9B
C0E8  0C  2E  00  FF  00  FF  52  D3
C0F0  B0  9F  00  FF  00  FF  18  1E
C0F8  4A  9F  00  FF  00  FF  AE  9D
C100  00  00  00  00  00  00  00  00
C108  00  00  00  00  00  00  00  00
C110  00  00  00  00  00  00  00  00
C118  00  00  00  00  00  00  00  00
C120  3E  20  44  00  00  00  00  00
```

★みんなででで・ば・ぐコーナーを盛り上げよう!!（奈良県大和郡山市・杉山丁一12才）……【**編**：や，やめてけろ!!バグ1コで1000円の罰金！ああ，神様，仏様，読者さま～～☆☆☆　ン？な，なんだ!!まっくらになっ……。】

```
10 REM ***********************
15 REM **    M.F.HUNTER    ***
16 REM *********************
17 REM *** CREATED BY Y.M.****
18 REM ***        '83.3.15 ****
19 REM ***********************
70 REM ** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***********
80 CLS:POKE $CA00,1:POKE 0,0
90 GOSUB 5000
95 REM ** ｼｮｷﾁ **************
100 X=7:Y=12:V=8:O2=1000:D=0:SC=0
120 GOSUB 6620
140 REM *** ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ *********
150  RANDOMIZE:P=24:Q=INT(RND(0)*16+4):U=P-2
160 RANDOMIZE:M=27:N=INT(RND(0)*16+4)
165 I=INT(RND(0)*3)
170 GOSUB 6300
174 GOSUB 6800
175 O2=O2-2
176 IF O2=1000 THEN T=24
177 IF O2<1000 AND O2>99 THEN T=25
178 IF O2<100 AND O2>9 THEN T=26
179 IF O2<10 THEN T=27
180 COLOR 0,3,0:LOCATE T,0:PRINT O2:IF O2=0 THEN 7505
185 COLOR ,5,3
200 PICK S:PICK G
210 IF S=30 THEN X1=0:Y1=-1
220 IF S=31 THEN X1=0:Y1=1
230 IF S=28 THEN X1=1:Y1=0
240 IF S=29 THEN X1=-1:Y1=0
250 IF G=32 THEN X1=0:Y1=0:V1=1
255 GOSUB 5990
270 GOSUB 6200
350 GOTO 170
4900 REM *** ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ *******
5000 COLOR 0,3,0
5010 LOCATE 0,0:PRINT "[score:            oxigen:      ]"
5020 COLOR 2,5,3
5030 LOCATE 0,1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
5040 LOCATE 0,23:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
5050 FOR C=2 TO 22
5060 LOCATE 0,C:PRINT "▒";
5070 LOCATE 31,C:PRINT "▒";
5080 NEXT C
5090 COLOR 2,5,1
5091 LOCATE 1,21:PRINT "%%&%%%%%&%&%%%%&%%%%%%&%%%%&&"
5092 COLOR 0,5,1
5095 LOCATE 1,22:PRINT "'()'(''()')('()(''('()''())''"
5098 COLOR  , ,0
5100 RETURN
5990 REM *** HUNTER MOVE *****
5999 IF S=29 AND V1=1 THEN X1=0:RETURN
6000 LOCATE X-2,Y-2:PRINT "  "
6001 LOCATE X-4,Y-1:PRINT "     "
6002 LOCATE X-1,Y:PRINT "  "
6003 X=X+X1:Y=Y+Y1
6004 IF X>=24 THEN X=24
6005 IF X<=6 THEN X=6
6006 IF Y<=4 THEN Y=4
6007 IF Y>=20 THEN Y=20
6009 COLOR 0,5,1
6010 LOCATE X-2,Y-2:PRINT "1"
6011 LOCATE X-4,Y-1:PRINT "2345"
6012 LOCATE X-1,Y:PRINT "67"
6015 IF V1=1 THEN GOSUB 6200
6019 REM *** MECHA FISH-1 ****
6020 COLOR I, ,1
6021 LOCATE M,N:PRINT "89"
6022 LOCATE M,N+1:PRINT ":;"
6040 REM *** MECHA FISH-2 ****
6041 COLOR 1, ,1
6042 LOCATE P,Q:PRINT "./0"
6090 LOCATE U,Q:PRINT "*"
6100 RETURN
6200 REM ** ｽｲﾁｭｳ ｼﾞｭｳ *******
6203 COLOR 0, ,0
6205  V=V+V1+X1
6210 IF V>=28 THEN V1=0:V=X+1
6215 IF V1<>1 THEN RETURN
6216 LOCATE V,Y:PRINT "—→"
6217 SOUND 800,1
6218 LOCATE V,Y:PRINT "  "
6220 REM ** ｱﾀｯﾀｶ ? **********
6225 IF V=P AND Y=Q THEN GOSUB 7600
6231 A=0
6232 IF V=M AND Y=N THEN 6600
6233 IF V=M AND Y=N+1 THEN 6600
6290 RETURN
6300 REM **MECHA FISH-1 MOVE**
6303 COLOR  ,5,0
6310 LOCATE M,N:PRINT "  "
6320 LOCATE M,N+1:PRINT "  "
6401 IF M<=3 THEN GOTO 6403
6402 IF N<=4 THEN N=N+1
6403 IF N>=19 THEN N=N-1
6404 LOCATE M,N:PRINT "  "
```

★**インスタント有名人**：ベーマガに出てアホなことをする。これで君も影さんだ!!（左手を折ったので右手だけで葉書を書いた）。（奈良県大和郡山市・**石井　久14才**）……【**影**：早く元気になれよ!!そしたら…ポキポキ!!】

```
6405 LOCATE M,N+1:PRINT "  "
6406 IF M<=3 THEN GOTO 160
6407 RANDOMIZE:L=INT(RND(0)*3)
6410 IF L=1 THEN M=M-1
6420 RANDOMIZE:K=INT(RND(0)*20)
6430 IF K=0 THEN N1=1
6440 IF K=5 THEN N1=-1
6450 N=N+N1
6460 COLOR I,5,1
6470 LOCATE M,N:PRINT "89"
6480 LOCATE M,N+1:PRINT ":;"
6483 COLOR , ,0
6484 REM ** HUNTER ヲ クリアーカ ? **
6485 IF M=X AND N=Y THEN 7500
6486 IF M=X AND N+1=Y THEN 7500
6487 IF M=X-1 AND N=Y-1 THEN 7500
6488 IF M=X-1 AND N+2=Y THEN 7500
6490 RETURN
6600 REM *** スコアー ト ガメン ショリ **
6601 V1=0:V=X+1
6603 COLOR ,5,0
6605 LOCATE M,N:PRINT "  "
6606 LOCATE M,N+1:PRINT "  "
6607 SOUND 3000,5:SOUND 4000,5
6610 SC=SC+100
6620 COLOR 0,3,0
6630 LOCATE 7,0:PRINT SC
6635 IF SC=0 THEN RETURN
6640 COLOR ,5,0
6645 IF A=1 THEN RETURN
6650 GOTO 160
6800 REM ** MECHAFISH-2 MOVE **
6810 COLOR  ,5,0
6820 LOCATE P,Q:PRINT "   "
6825 LOCATE U,Q:PRINT " "
6830 IF P<=3 THEN GOTO 7000
6840 IF Q<=3 THEN Q=Q+1
6850 IF Q>=20 THEN Q=Q-1
6860 RANDOMIZE:L1=INT(RND(0)*4)
6870 IF L1=2 THEN P=P-1
6880 RANDOMIZE:K1=INT(RND(0)*15)
6890 IF K1=0 THEN Q1=1
6900 IF K1=5 THEN Q1=-1
6910 Q=Q+Q1
6930 COLOR 1,5,1:LOCATE P,Q:PRINT "./0"
6935 REM *** HUNTER ヲ クリアーカ ? *
6940 IF P=X AND Q=Y THEN 7500
6950 IF P=X-1 AND Q=Y-1 THEN 7500
6960 IF P=X-2 AND Q=Y-2 THEN 7500
6990 GOTO 7200
7000 REM * remained fish クリアー**
7010 COLOR , ,0
7020 LOCATE M,N:PRINT "  "
7030 LOCATE M,N+1:PRINT "  "
7090 GOTO 150
7200 REM ** MINI MECHA FISH **
7252 COLOR 2, ,1
7257  U=U-1
7258 LOCATE U,Q:PRINT "*"
7260 F=PEEK($C100+32*Q+U-1)
7261 IF F=$8C THEN COLOR , ,0:LOCATE U,Q:PRINT " "
7262 IF F=$8C THEN U=P-2
7263 COLOR  , ,0
7265 IF U=X AND Q=Y THEN 7400
7270 IF U=X-1 AND Q=Y-1 THEN 7400
7275 IF U=X-2 AND Q=Y-2 THEN 7400
7295 RETURN
7400 REM * minimecha fish ****
7405 REM ** ニ ヤラレタ    *******
7410 BEEP
7420 D=D+1:IF D=3 THEN 7500
7430 RETURN
7500 REM *** HUNTER ヤラレタ *****
7501 REM *** トキ ト O2=0 ノ トキ **
7505 COLOR  ,5,0
7510 FOR C=50 TO 90
7520 SOUND C*40,2
7530 NEXT C
7590 GOTO 7700
7600 REM ** score **********
7605 SOUND 2000,6:SOUND 3000,6:SOUND 4000,6
7610 SC=SC+500
7620 COLOR 0,3,0
7630 LOCATE 7,0:PRINT SC
7635 COLOR ,5,0
7640 A=1:GOTO 6620
7700 REM ** サイゲ-ム *********
7710 FOR C=1 TO 6000:NEXT
7730 CLS:COLOR 2,5,0:LOCATE 9,11:PRINT "REPLAY <Y/N> ?"
7735 PICK YN
7740 IF YN=121 THEN 80
7745 IF YN<>110 THEN 7735
7750 CLS
7755 LOCATE 15,11:PRINT "END"
7760 LOCATE 13,13:PRINT "オツカレサマ !"
7770 POKE 0,$40:END
```


★友人のK.Kは休日にやってきてはうちのＭＺ－80Ｂのフタを開けていびります。ハード狂の彼，こんどフロッピーを作ってくれるというが…。(群馬県新田郡・**高橋陽一15才**)……【**編**：バード狂の影**！影**：アホー**！**】

JR-200用

A BOY MEETS A GIRL

猫同志社



僕のひとり言

僕のクラスでは，マイコンをやってるのが結構多いんですよね。それで，時々「キミなに持ってんの？」って聞かれることあるんですよ。その時，どうも「JR－200」とは答えにくいんですよね。もちろん，相手がMZとかPCとかいい機種ばっかだってこともありますが。

しかし，JRはJRでいい所もあると思います。問題は，マイコンの良さが生かされるのは，やはり使う人によってということになるでしょう。人に聞かれたとき「JRだ」と言えないのは，自分がJRを100％活用できているという自信がないからではないでしょうか。

ですから，こうして大作を育てていくうちに，自信もつけていけるかなとも思って。

ストーリー

あなたが男の子になって，女の子にアタックするゲームです。落とし物を全部取り，ライバルをかわし，女の子をつかまえよう！女の子は自分から飛びついて来てくれるようなことはめったにありません。

遊びかた＆操作

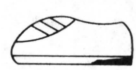
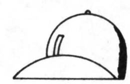
RUNしてタイトルが出たら，リターン・キーでゲーム・スタートです。

①男の子は，O，K，L，，で動きます。

②道には女の子の落とし物があり，これを全部とらなければなりません。チョンボすると，アタックした時点でGAME　OVERになります。

プログラムの構造上，なかなか落とし物がとれない場合もあるので，その時はピッと音がするまで立ちどまっていてください。

《第1表》得点表

くつ	ハンドバッグ	帽子
		
100点	200点	300点

③ライバルは，2人います。ランダム・ウォークをしていますが，2倍の速さで歩いています。つかまると，袋だたきにあいますよ。

④女の子は，同じ速さで歩き回っています。

⑤落とし物を全部取って女の子をつかまえればアタック成功で，ハートが咲き乱れ，BONUSが入り，つぎのアタックへ挑めます。

⑥3回つかまったり，数をごまかして女の子にきらわれると，GAME　OVERです。

★CHECKER FLAG

編：ムフフフ……，こういうのがいいのよネー。

影：あ～，なつかしい！　いじめっこちゃんは，いつも私の役だった。いまでは，みんなのいじめられっこだよ～ん。

編：なにを言ってるんですか。原因を作ってるのはだれですか？　読者に悪い誤解を招くではないですか。

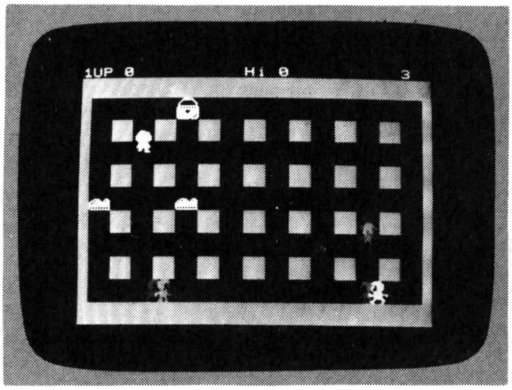
Dr.D：先月号の“影ちゃんリセッタ事件”で自覚しただろ！さてプログラムでは，106～132行のか所がダラダラと長くなってるな。ここはもっと短かくしたいね。106～114行では，条件式のか所だが，この後の論理式と一緒にして簡単にすればいい。動きも速くなるぞ。

編：しかし，これだけのキャラクタを使っていれば，当然動きものろくなりますね。

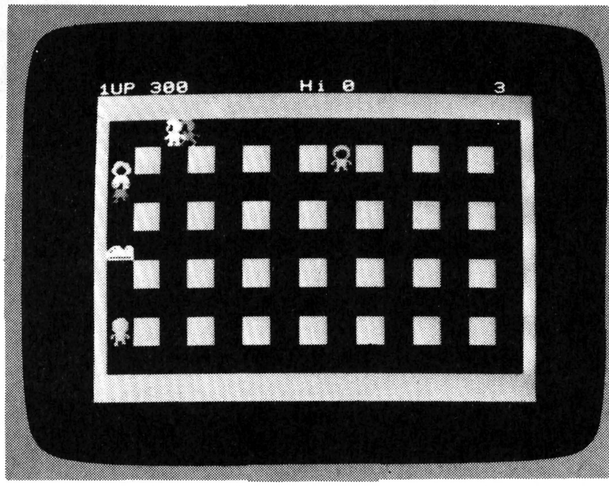
影：それでもイイ！　アイデアがいい!!　なんといってもいいのダ!!

編：アイデア党の党首がそう言ってるのだから！

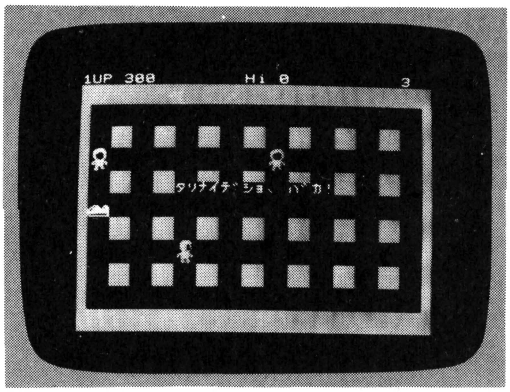
★プログラムテープのピーッ，ガーッという音で音楽を作ってみませんか!?（奈良市・**松田卓己13才**）……【**編**：はい，みなさんも作りましょうネ！**影**：はい，先生！こんなのどう？**編**：ン？組とり曲「水洗」ねえー。】



◀《写真１》右下からスタート／　ライバルにつかまらないように落とし物のそばに行く



▲《写真２》落とし物を二つ拾った。あっ，女の子‼



◀《写真３》なんと，全部拾ってからでないとダメなんだって‼

A BOY MEETS A GIRL のプログラム・リスト

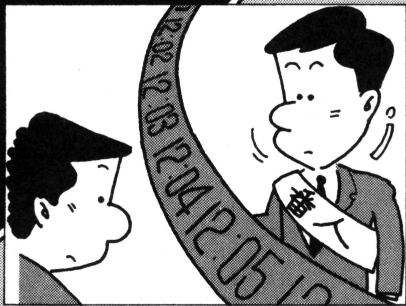
```
24 POKE 0,0:POKE $CA00,0
26 DIM G$(4,2)*7,M$(4,2)*7,T$(3)*7,P(6),Q(6),R(6)
28 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 10,11:PRINT "PLEASE WAIT"
30 GOSUB 298:GOSUB 410:GOTO 276
32 REM ■■ GAME START ■■
34 RANDOMIZE
36 S=0:M=3:A=0:L=2
38 A=A+1
40 L=L+1:P=L:Q=1:IF L>6 THEN L=3:P=L
42 REM ■■ MAKE FIELD ■■
44 COLOR 7,0,0:CLS
46 PRINT "1UP";S;TAB(15);"Hi";HS;TAB(28);M
48 COLOR 4:FOR I=0 TO 31
50 LOCATE I,1:PRINT "■";:LOCATE I,2:PRINT "■";
52 LOCATE I,21:PRINT "■";:LOCATE I,22:PRINT "■";
54 NEXT
56 FOR I=3 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT "■";TAB(31);"■";:NEXT
58 FOR I=3 TO 27 STEP 4:FOR J=5 TO 17 STEP 4
60 LOCATE I,J:PRINT "■■":LOCATE I,J+1:PRINT "■■"
62 NEXT:NEXT
64 REM ■■ MAKE CHARACTERS ■■
66 X=29:Y=19:Z=1:COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT M$(3,1)
68 C=1:D=3:E=1:F=0:G=0:H=0:COLOR 6,,1:LOCATE C,D:PRINT G$(4,1)
70 X1=1+4*INT(RND(1)*8):Y1=3+4*INT(RND(1)*4):Z1=1
72 COLOR 4,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(4,1)
74 X2=1+4*INT(RND(1)*8):Y2=3+4*INT(RND(1)*4):Z2=1
76 COLOR 4,,1:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(4,1)
78 FOR I=1 TO L:P(I)=0:NEXT
80 FOR I=1 TO P
82 P(I)=1+4*INT(RND(1)*8):Q(I)=3+4*INT(RND(1)*4):R(I)=INT(RND(1)*3+1)
84 IF P(I)<>0 THEN COLOR 7,,1:LOCATE P(I),Q(I):PRINT T$(R(I))
86 NEXT I
88 REM ■■ MAIN ■■
90 COLOR 7,,0:LOCATE 11,1:PRINT " Attack";A:LOCATE 11,2:PRINT "  READY!  "
92 SOUND 500,15:FOR I=1 TO 1000:NEXT
94 COLOR 4:LOCATE 11,1:PRINT "■■■■■■■■":LOCATE 11,2:PRINT "■■■■■■■■"
96 REM ■*11コ
98 COLOR ,0
100 REM ■■ Boy MOVE ■■
102 FOR K=1 TO 2
104 ON K GOTO 106,146
106 PICK I
108 IF I=$6C THEN IF (X<29)*(MOD((Y-3),4)=0) THEN 118
110 IF I=$6B THEN IF (X>1)*(MOD((Y-3),4)=0) THEN 122
112 IF I=$6F THEN IF (Y>3)*(MOD((X-1),4)=0) THEN 126
114 IF I=$2C THEN IF (Y<19)*(MOD((X-1),4)=0) THEN 130
116 GOTO 134
118 COLOR ,,0:LOCATE X,Y:PRINT C$:X=X+1:Z=3-Z
120 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT M$(1,Z):GOTO 134
122 COLOR ,,0:LOCATE X,Y:PRINT C$:X=X-1:Z=3-Z
124 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT M$(2,Z):GOTO 134
126 COLOR ,,0:LOCATE X,Y:PRINT C$:Y=Y-1:Z=3-Z
128 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT M$(3,Z):GOTO 134
130 COLOR ,,0:LOCATE X,Y:PRINT C$:Y=Y+1:Z=3-Z
132 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT M$(4,Z):GOTO 134
134 IF (X=C)*(Y=D) THEN K=3:NEXT:GOTO 216
136 REM ■■ GET ■■
138 IF (X=P(Q))*(Y=Q(Q)) THEN S=S+100*R(Q):P=P-1:SOUND 2000,1:F(Q)=0
140 COLOR 7,,0:LOCATE 3,0:PRINT S
142 IF P(Q)<>0 THEN COLOR 7,,1:LOCATE P(Q),Q(Q):PRINT T$(R(Q))
144 Q=Q+1:IF Q>L THEN Q=1
146 REM ■■ Girl MOVE ■■
148 ON K GOTO 150,168
150 E=E-1:IF E>0 THEN 164
152 E=4:ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 154,156,158,160
154 IF (C<29)*(MOD((D-3),4)=0) THEN H=1:G=1:F=0:GOTO 164
156 IF (C>1)*(MOD((D-3),4)=0) THEN H=2:G=-1:F=0:GOTO 164
158 IF (D>3)*(MOD((C-1),4)=0) THEN H=3:G=0:F=-1:GOTO 164
160 IF (D<19)*(MOD((C-1),4)=0) THEN H=4:G=0:F=1:GOTO 164
162 GOTO 152
```

★20万人以上のＰ６，Ｐ８ユーザーの希望はＭＫⅡと同じ機能になるオプションを出してほしいということです。ＮＥＣさんうらぎらないで‼（愛知県名古屋市・**出口博章13才**）……**【編**：うらぎりません／**ベーマガは‼】**

```
164 LOCATE C,D:PRINT C$:C=C+G:D=D+F
166 COLOR 6,,1:LOCATE C,D:PRINT G$(H,2-MOD(E,2))
168 REM ▓▓▓ Enemy MOVE ▓▓▓
170 REM ▓▓▓ Enemy 1 ▓▓▓
172 Z1=Z1-1:IF Z1>0 THEN 186
174 Z1=4:ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 176,178,180,182
176 IF (X1<29)*(MOD((Y1-3),4)=0) THEN U1=1:V1=1:W1=0:GOTO 186
178 IF (X1>1)*(MOD((Y1-3),4)=0) THEN U1=2:V1=-1:W1=0:GOTO 186
180 IF (Y1>3)*(MOD((X1-1),4)=0) THEN U1=3:V1=0:W1=-1:GOTO 186
182 IF (Y1<19)*(MOD((X1-1),4)=0) THEN U1=4:V1=0:W1=1:GOTO 186
184 GOTO 174
186 LOCATE X1,Y1:PRINT C$:X1=X1+V1:Y1=Y1+W1
188 COLOR 4,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(U1,2-MOD(Z1,2))
190 IF (X=X1)*(Y=Y1) THEN K=3:NEXT:GOTO 268
192 REM ▓▓▓ Enemy 2 ▓▓▓
194 Z2=Z2-1:IF Z2>0 THEN 208
196 Z2=4:ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 198,200,202,204
198 IF (X2<29)*(MOD((Y2-3),4)=0) THEN U2=1:V2=1:W2=0:GOTO 208
200 IF (X2>1)*(MOD((Y2-3),4)=0) THEN U2=2:V2=-1:W2=0:GOTO 208
202 IF (Y2>3)*(MOD((X2-1),4)=0) THEN U2=3:V2=0:W2=-1:GOTO 208
204 IF (Y2<19)*(MOD((X2-1),4)=0) THEN U2=4:V2=0:W2=1:GOTO 208
206 GOTO 196
208 LOCATE X2,Y2:PRINT C$:X2=X2+V2:Y2=Y2+W2
210 COLOR 4,,1:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(U2,2-MOD(Z2,2))
212 IF (X=X2)*(Y=Y2) THEN K=3:NEXT:GOTO 268
214 NEXT K:GOTO 100
216 REM ▓▓▓ ATTACK!! ▓▓▓
218 IF P>0 THEN 246
220 REM ▓▓▓ Good! ▓▓▓
222 LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 5
224 COLOR ,2,3:SOUND 300,5:COLOR ,0,3:SOUND 500,5
226 NEXT
228 COLOR 6,,1:LOCATE X-1,Y:PRINT G$(1,1):COLOR 4:LOCATE X+1,Y:PRINT M$(2,1)
230 COLOR 2,0,0:LOCATE X-1,Y-1:PRINT "♥":LOCATE X+2,Y-1:PRINT "♥"
232 LOCATE X,Y-2:PRINT "♥":LOCATE X+1,Y-2:PRINT "♥"
234 LOCATE X-1,Y+2:PRINT "♥":LOCATE X+2,Y+2:PRINT "♥"
236 LOCATE X,Y+3:PRINT "♥":LOCATE X+1,Y+3:PRINT "♥"
238 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT "BONUS";1500+500*A
240 S=S+1500+500*A:LOCATE 3,0:PRINT S
242 FOR I=300 TO 1000 STEP 100:SOUND I,10:NEXT:FOR I=1 TO 1000:NEXT
244 GOTO 38
246 REM ▓▓▓ No Good ▓▓▓
248 LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 3
250 COLOR ,1,3:SOUND 100,10:COLOR ,0,3:SOUND 100,10
252 NEXT
254 COLOR 7,,0:LOCATE 9,10:PRINT "ｻﾘﾅｲﾃﾞｼｮ, ﾊﾞｶ!"
256 REM ▓▓▓ Game Over ▓▓▓
258 FOR I=1000 TO 500 STEP -50:SOUND I,15:NEXT
260 COLOR ,1,0:FOR I=7 TO 11:LOCATE 9,I:PRINT SPC(14):NEXT
262 COLOR 5:LOCATE 11,9:PRINT "GAME  OVER"
264 IF S>HS THEN HS=S
266 FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 276
268 REM ▓▓▓ OUT ▓▓▓
270 FOR I=1 TO 5:SOUND 100,7:NEXT
272 M=M-1:IF M=0 THEN 256
274 GOTO 42
276 REM ▓▓▓ TITLE ▓▓▓
278 COLOR 7,0,0:CLS
280 COLOR 6,,1:LOCATE 22,1:PRINT G$(1,1)
282 COLOR 4,,1:LOCATE 17,1:PRINT M$(2,1)
284 COLOR 5,,1:LOCATE 8,1:PRINT M$(1,2)
286 COLOR 7,,0:LOCATE 7,6:PRINT "A boy meets a girl"
288 LOCATE 15,10:PRINT "o":LOCATE 14,11:PRINT "k+l":LOCATE 15,12:PRINT ","
290 LOCATE 0,21:PRINT SPC(32):COLOR INT(RND(1)*7+1)
292 LOCATE 0,21:PRINT " ST A RT PU SHE RE TUR N J K EY"
294 PICK I:IF I<>13 THEN FOR I=1 TO 200:NEXT:GOTO 290
296 GOTO 32
298 REM ▓▓▓ MAKE FONT ▓▓▓
300 RESTORE 308
302 FOR I=$C000 TO $C0FF:READ J$:POKE I,VAL("$"+J$):NEXT
```

```
304 FOR I=$C400 TO $C497:READ J$:POKE I,VAL("$"+J$):NEXT
306 RETURN
308 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
310 DATA 07,0f,1f,1e,3c,38,38,1c
312 DATA 80,f0,f8,78,3c,1c,1c,38
314 DATA 07,0f,0f,1f,1f,06,0e,1e
316 DATA e0,f0,f0,f8,f8,60,70,00
318 DATA 07,0f,0f,1f,1f,06,0e,00
320 DATA e0,f0,f0,f8,f8,60,70,78
322 DATA 07,0f,1f,1f,3f,3f,3f,1f
324 DATA 80,f0,f8,f8,fc,fc,fc,f8
326 DATA 07,1f,3f,3f,13,33,23,1f
328 DATA e0,f0,f0,f8,f8,f8,f8,f0
330 DATA 06,0e,0c,1f,3f,06,0e,0e
332 DATA 60,60,e0,f0,f8,60,e0,e0
334 DATA 06,0e,0c,1f,3f,0c,1c,38
336 DATA 60,60,e0,f0,f8,60,30,70
338 DATA 07,0f,0f,1f,1f,1f,1f,0f
340 DATA e0,f8,fc,fc,c8,cc,c4,f8
342 DATA 06,06,07,0f,1f,06,07,07
344 DATA 60,70,30,f8,fc,60,70,70
346 DATA 06,06,07,0f,1f,06,0c,0e
348 DATA 60,70,30,f8,fc,30,38,1c
350 DATA 03,0f,1f,1e,18,18,18,0c
352 DATA e0,f0,f8,38,18,18,18,30
354 DATA 07,1f,37,37,07,06,0e,0e
356 DATA e0,f8,ec,ec,e0,60,70,0
358 DATA 07,1f,37,37,07,06,0e,00
360 DATA e0,f8,ec,ec,e0,60,70,70
362 DATA 03,0f,1f,1f,1f,1f,1f,0f
364 DATA e0,f0,f8,f8,f8,f8,f8,f0
366 DATA 0f,1f,0f,09,19,11,11,0e
368 DATA c0,e0,f0,f0,f0,f0,e0,c0
370 DATA 07,0f,3f,37,07,06,0e,0e
372 DATA e0,f8,ec,ec,e0,60,e0,e0
374 DATA 07,6f,77,07,07,0c,38,18
376 DATA e0,fe,e6,e0,f0,38,18,30
378 DATA 03,07,0f,0f,0f,0f,07,03
380 DATA f0,f8,f8,90,98,88,88,70
382 DATA 07,1f,37,37,07,06,07,07
384 DATA e0,f0,fc,ec,e0,60,70,70
386 DATA 07,7f,67,07,0f,1c,18,0c
388 DATA e0,f6,ee,e0,e0,30,1c,18
390 DATA 0f,33,4f,9f,ff,ff,80,7f
392 DATA 0e,97,d7,ff,ff,ff,01,ff
394 DATA 03,0f,10,20,40,40,7f,c0
396 DATA c0,f0,08,04,02,02,fe,03
398 DATA ff,fc,fc,fe,ff,ff,ff,7f
400 DATA ff,3f,3f,7d,fd,f9,e3,fe
402 DATA 00,00,03,00,00,00,00,03
404 DATA 00,00,00,00,00,00,f0,fc
406 DATA 04,05,0f,0f,18,60,80,ff
408 DATA fe,fe,ff,ff,7f,07,01,ff
410 REM ▓▓▓ MAKE DIM ▓▓▓
412 J$=CHR$($1F)+CHR$($1D)+CHR$($1D):C$="  "+J$+"  "
414 RESTORE 434
416 FOR I=1 TO 4
418 READ I$,K$,M$,N$:G$(I,1)=I$+J$+K$:G$(I,2)=M$+J$+N$
420 NEXT
422 FOR I=1 TO 4
424 READ I$,K$,M$,N$:M$(I,1)=I$+J$+K$:M$(I,2)=M$+J$+N$
426 NEXT
428 FOR I=1 TO 3
430 READ I$,K$:T$(I)=I$+J$+K$
432 NEXT
434 DATA "/0","12","/0","34",")*","+,",")*","-."
436 DATA "'(","#$","'(","%&","'!"","#$","'!"","%&"
438 DATA "CD","EF","CD","GH","=>","?@","=>","AB"
440 DATA ";<","78",";<","9:","56","78","56","9:"
442 DATA "  ","IJ","KL","MN","OP","QR"
444 RETURN
```

★♪金もいらなきゃ女もいらぬ私は絶対X１‼♪（神奈川県横浜市・**石田健一16才**）……【**編**：シャープさん，聞こえますか読者の声が？**影**：う～む，立派！立派‼私のポリシイと同じだ。**編**：影さんはなにもないからネ！】



M5(BASIC－I)用

時の番人

浅野 隆

おはなし

あなたは時の番人（タイム・ウオッチャー）です。タイム・トンネルの中から現われるタイム・ドリフター（時間放浪者）を救出することがあなたの使命です。

タイム・ドリフターとは，時空の裂け目に落ちてしまい，永遠の時間をさまようことになったあわれな人たちのことです。

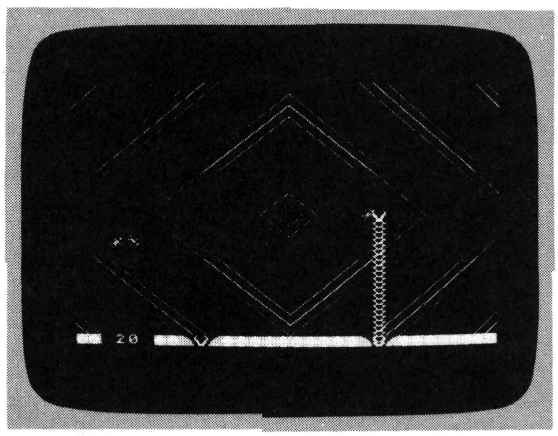
遊びかた

RUNすると，M5が作曲した不思議なタイム・ウオッチャーのテーマ曲が流れ，タイム・トンネルが現われます。ZとMのキーを押すと，左右のマジック・ハンドが伸びます。マジック・ハンドでタイム・ドリフターをうまくつかまえてください。ただし，マジック・ハンドは，1度使うとすぐには使えなくなります。タイム・ドリフターを1人救うと，10点の得点になります。見逃すとダイヤ・マークが現われます。

連続して3人のタイム・ドリフターを見逃したら，ゲーム・オーバーになります。ゲームを続けるときはY，やめるときはNのキーを押してください。

《第1表》プログラムの説明

10～150	キャラクタの設定
300～330	初期設定
340	テーマ曲
500～520	タイム・トンネルの動き
530～550	タイム・ドリフターの動き
560～610	マジック・ハンドの動き
620～640	タイム・ドリフター救出の判定
700～750	タイム・ドリフターの状態設定
760～810	ゲーム終了
1000	救出成功の処理
2000	救出失敗の処理



▲《写真1》タイム・ゾーンにとび込んだふんい気が大ウケ！

★CHECKER FLAG

編：どうですか，この作品は。発想のスバラシさとプログラムの短かさ！　ベーマガにピッタリのプログラムですネ！

影：ふにゃ，この時空間の描写にカラーとサークルで手を加えれば，ほーら，ドラエモンのタイム・マシーンになっちゃった！

編：おやおや，影さんの頭の年令も時空間をさまよってますね。

影：なにおー☂ 人のことをゴチャゴチャと，この表向きマジメ人間め!!

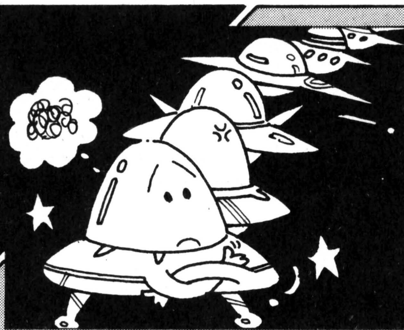
Dr.D：こらこら，それ以上言ったら編君の裏向き人間像がばれちまうぞ。さて，ワンポイント・レッスンだが，画面構成が実にウマイね！　時空間のラインの表現，これはV－RAMを直接アクセスしているんだが，この表現のウマサがこのゲームをグーンともり上げているんだ。こうしてみると，やはりゲームはアイデアが重要だということがわかるな。

★ド，ド，Dr.！ 原稿の〆切まであと30分ですよー！（栃木県足利市・**山下浩志10才**）……【**Dr.D**：ナヌ？そりゃあ大変だぞなもし…。**編**：あわてなくても大丈夫！ほら，いつもどうりにやって下さい！**Dr.D**：まだ30分か！】

```
10 view:print "■"
20 stchr "13130c1c7b901020" to 0
30 stchr "2010907b1c0c1313" to 4
40 stchr "428181c366663c3c" to 8
50 for I=1 to 3:read J:stchr "3cc342243cc34224" to J:next
60 for I=1 to 10:read J:stchr "0000000000000000" to J:next
70 data 9,12,13,1,2,3,5,6,7,10,11,14,15
80 for I=229 to 230
90 stchr "b030b030b030b030" to I,4
100 stchr "40c040c040c040c0" to I,5
110 stchr "b030b030b030b030" to I,6:next
120 stchr "b6b6b6b6b6b6b6b6" to &82,6
130 for J=&FC to &FE:stchr "6060606060606060" to J,6:next
140 stchr "f4f4f4f4f4f4f4f4" to &E3,6
150 mag 2:for J=2 to 25:scod J,12:scol J,3:next:scod 2,8:sco
d 14,8:let V=2:let HS=0
300 let F0=0:let K0=7:let X0=-8:let DX0=-1:let Y0=-8:let DY0
=-1:let H0=184
310 let F1=0:let K1=7:let X1=256:let DX1=1:let Y1=-8:let DY1
=-1:let H1=184:let SC=0:let W=0
320 print "■";cursor(7,9);"♥♥ TIME WATCHER ♥♥";cursor(9,12);
"RIGHT HAND (M)";cursor(10,14);"LEFT HAND (Z)"
330 print cursor(0,22);"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠◣ ◢♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠◣ ◢♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠■■"
340 for I=1 to 15:out &20,&92:out &20,&80:out &20,rnd(16)+12
:for J=1 to(rnd(3)+1)*500:next:next I:out &20,&9F:out &20,&F
5
500 for I=&3967 to &3960 step-1:view 0,0,31,11:print "■":vie
w 0,12,31,22:print "■"
510 vpoke I,&E5:vpoke I+8,&E5:vpoke &72D7-I,&E6:vpoke &72DF-
I,&E6
520 vpoke I+32,&E6:vpoke I+40,&E6:vpoke &72F7-I,&E5:vpoke &7
2FF-I,&E5
530 scod 0,2+V:scod 1,2-V:let V=-V
540 let X0=X0+DX0:let Y0=Y0+DY0:let X1=X1+DX1:let Y1=Y1+DY1
550 view:loc 0 to X0,Y0:loc 1 to X1,Y1
560 let J=peek(&702B):if(K0<1)*(J=33)then let K0=8:let H0=92
-52*DY0/DX0
570 if(K1<1)*(J=39)then let K1=8:let H1=92+52*DY1/DX1
580 let K0=K0-1:let H0=H0+(H0<0)*H0+(H0>184)*(H0-184)
590 let K1=K1-1:let H1=H1+(H1<0)*H1+(H1>184)*(H1-184)
600 if K0>5 then for J=2 to 13:loc J to 72,H0:let H0=H0+16:n
ext:let H0=184
610 if K1>5 then for J=14 to 25:loc J to 176,H1:let H1=H1+16
:next:let H1=184
620 if(K0=7)*(X0>64)*(X0<80)then let F0=0:let X0=-8:gosub 10
00
630 if(K1=7)*(X1>168)*(X1<184)then let F1=0:let X1=256:gosub
 1000
640 next
700 if(rnd(2)=0)+(F0=1)then goto 720
710 let F0=1:let X0=124:let Y0=92:let DX0=-rnd(7)-3:let DY0=
rnd(20)-10:scol 0,rnd(12)+2
720 if(rnd(2)=0)+(F1=1)then goto 740
730 let F1=1:let X1=124:let Y1=92:let DX1=rnd(7)+3:let DY1=r
nd(20)-10:scol 1,rnd(12)+2
740 if((Y0<-8)+(Y0>192)+(X0<-8))*(F0=1)then let F0=0:gosub 2
000
750 if((Y1<-8)+(Y1>192)+(X1>256))*(F1=1)then let F1=0:gosub
2000
760 if W<3 then goto 500
770 if HS<SC then let HS=SC
780 print cursor(7,7);"♣♣  GAME  OVER  ♣♣";cursor(9,10);"HIG
H SCORE";HS;cursor(9,12);"YOUR SCORE";SC
790 print cursor(8,15);"TRY AGAIN ?(Y/N)":out &20,&FF:out &2
0,&9F
800 let J=peek(&702B):if J=22 then goto 300
810 if J=38 then end else goto 800
1000 let SC=SC+10:let W=0:print cursor(2,23);SC;cursor(14,23
);"♠♠■■":out &20,&9F:return
2000 let W=W+1:print cursor(13+W,23);"◆■":out &20,&95:return
```

★７月号に羽アリが入っていた。影さん家へ帰って読んでいたろ!!(三重県鈴鹿市・**笹ノ内浩一14才**)……【**影**：バカなことを言うでない!!私のアパートで飼ってるのはノミ，シラミ，ゴキブリ，ネズミだけだぞ。**編**：ゲッ!!】

M-5



M5(BASIC－G)用

SPACE SCRAMBLE

池上　政広

内容●

このゲームは，ＵＦＯやＵＦＯから発射されるビームをさけながら，ＵＦＯを射ち落とすゲームです。

Ｍ５の多彩な機能のうち，ＭＯＶＥ命令を多用して，スピード感のあるゲームにしました。

遊びかた●

ＳＨＩＰは，カーソル移動キーの⇦⇨で左右に動かし，ミサイル発射はＳＨＩＦＴキーで発射されます。

面をクリアするごとに，ＵＦＯのスピードが早くなります。また，ＳＨＩＰが３回やられると，ゲーム・オーバーです。

★CHECKER FLAG

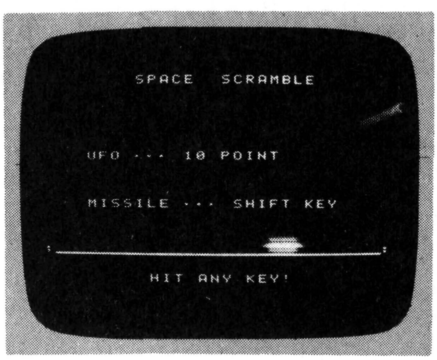
編：Ｍ５版のギャラクシアンですね。

影：敵機がナナメに移動しながらせまってくるのがスゴイ！　難しいんだろうネ。

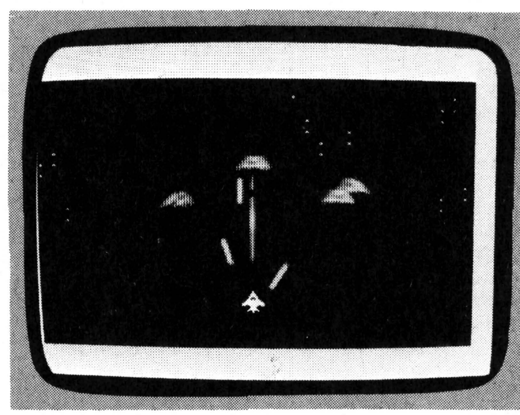
Dr.D：ふむ，他のマイコンでやるとなると苦労するのは事実だ。ところで，ちょっと気になったのは780～810行のプログラムのムダなんだが。ここは，一文にまとめられそうだぞ。これで少しは動きが速くなるな。

編：速さといえば，敵機が多いほど処理時間がかかるから，動きは鈍くなるんですね。

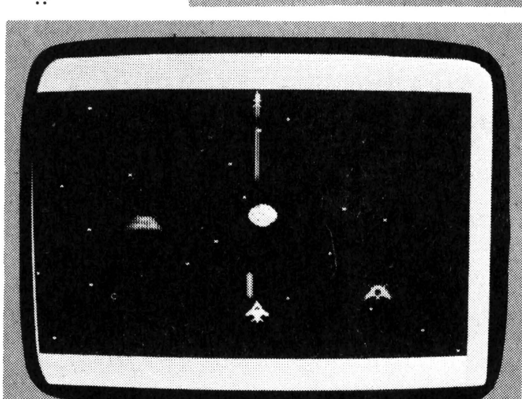
Dr.D：もちろんだ。このプログラムも，ミサイルの移動が遅く感じられるが，これも敵機の移動に時間をかけてるからなんだよ。



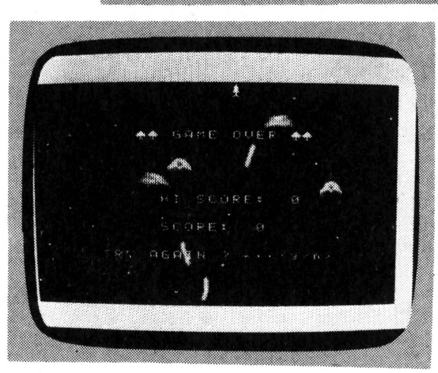
▶《写真1》ゲームの説明。



▲《写真2》ビューッ！ど迫力のスピードでせまる敵機



▼《写真3》ド、ドカーン!! やったぜ!!



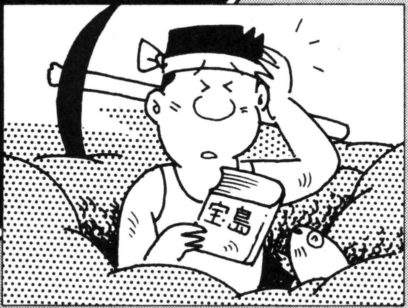
◀《写真4》ゲーム・オーバー。えっ、スコアが0だって?(影)

★ついにＰ６mkⅡが出た!!スタイルよし，性能よし，値段よし，オレ金なし!!(山口県光市・渡辺比呂司12才)……【影：私のキャッチフレーズとピッタシ!!なに？だ，だれだ笑ってるのは!!500円くらいは持ってるゾ！】

SPACE SCRAMBLEのプログラム・リスト

```
10 print "URL":mag 2
20 stchr "00000101030206 0f" to 128,0
30 stchr "1f3f330101030400" to 129,0
40 stchr "8080c0c06020b0f8" to 130,0
50 stchr "fcfee6c0c0e09080" to 131,0
60 stchr "00002013 0f0f1e1c" to 132,0
70 stchr "3c7efff1c1800000" to 133,0
80 stchr "000004c8f0f0783c" to 134,0
90 stchr "3c7efe8f83010000" to 135,0
100 stchr "0000000000000001" to 136,0
110 stchr "0301000000000000" to 137,0
120 stchr "00000000000080c0" to 138,0
130 stchr "e0c0800000000000" to 139,0
140 stchr "0000000101010103" to 140,0
150 stchr "0000010200000000" to 141,0
160 stchr "008080c0c0c0c0e0" to 142,0
170 stchr "8080c02000000000" to 143,0
180 stchr "030f1b3f7f7ffddf" to 144,0
190 stchr "ffff7f7b3f1f0f03" to 145,0
200 stchr "c0f0f8ecfefeff7f" to 146,0
210 stchr "fffeefefcf0f0c0" to 147,0
220 scod 0,128
230 for I=1 to 4:scod I,132:next I
240 for I=5 to 8:scod I,136:next I
250 for I=9 to 12:scod I,140:next I
260 scod 13,144
270 scol 0,14:scol 13,9
280 for I=1 to 4:scol I,4:next I
290 for I=5 to 8:scol I,10:next I
300 for I=9 to 11:scol I,13:next I
310!---------------------------------
320 gosub 1020
330 play "t250o5c2g2.r8f8.e8d8o6c4.o5g1r8"
340 play "f8.e8d8o6c4.o5g1r8f8.e8.f8d1."
350 if play(0)=1 then goto 350
360 dim ARI(4)
370 X=115:SC=0:S=0:SP=5
380 bcol 8:sg 3,7,13
390 for J=0 to 255
400 color J,1:next J:console 0
410 event 30,10:on event gosub $てき
420 for I=1 to 4:loc I to 50+I*30,50:next I
430 for I=0 to 4:ARI(I)=6:next I
440 if SC>70 then SP=3
450 if SC>110 then SP=2
460 if SC>150 then SP=1
470 P=0:loc 0 to X,150:event on
480!---------------------------------
490 AX=0:print "■"
500 locate rnd(39),1:print ".";
510 if inkey(0)=54 and X>10 then AX=-10
520 if inkey(0)=55 and X<230 then AX=10
530 X=X+AX:loc 0 to X,150
540 if inkey(1)=4 or inkey(1)=8 then gosub $みさいる
550 gosub $しょうとつ
560 goto 490
570$てき
580 PO=post(5,8)
590 POG=rnd(3)+1
600 if ARI(1)=POG or ARI(2)=POG or ARI(3)=POG or ARI(4)=POG
then goto 640
610 if PO>4 then TX=sprite(POG,1):TY=sprite(POG,0)else retur
n
620 if TY<120 then loc PO to TX,TY:move PO in PO to X+rnd(8)
-4,186,rnd(1)+1
630 if status(PO)=0 then erase PO
640 if status(1)=0 then move 1 in 1 to rnd(240),rnd(150),SP
650 if status(2)=0 then move 2 in 2 to rnd(240),rnd(150),SP
660 if status(3)=0 then move 3 in 3 to rnd(240),rnd(150),SP
670 if status(4)=0 then move 4 in 4 to rnd(240),rnd(150),SP
680 return
690$みさいる
700 MIS=post(9,11)
710 if MIS>8 then sg 1,350,15 else return
720 loc MIS to X,135
730 move MIS in MIS to X,0,1
740 sg 1,,0:return
750$しょうとつ
760 COA=coinc(9,1,4):COB=coinc(10,1,4)
770 COC=coinc(11,1,4):COD=coinc(0,1,8)
780 if COA>0 and COA<5 then SPR=COA:erase 9:goto 830
790 if COB>0 and COB<5 then SPR=COB:erase 10:goto 830
800 if COC>0 and COC<5 then SPR=COC:erase 11:goto 830
810 if COD>0 then goto 870
820 return
830 loc 13 to sprite(SPR,1),sprite(SPR,0):event off:erase SP
R:for J=10 to 100:sg 2,J,0:sg 3,7,15-J/40:next J
840 sleep 10,1:erase 13:sg 3,7,13
850 SC=SC+10:P=P+1:if P>3 then goto 420
860 ARI(P)=SPR:event on:return
870 if COD>4 then erase 0,COD
880 event off:loc 13 to X,150:for J=1 to 300:sg 0,350-J,15:s
g 1,rnd(1000),15:next J
890 erase 0,13:X=110:sg 0,,0:sg 1,,0
900 S=S+1:event on:if S=3 then goto 920
910 return
920!------------------------
930 bcol 12:sg 3,,0:if SC>HS then HS=SC
940 play "s0t184o4a.aa8a.o5co4b8ba8ag+8a2."
950 locate 8,5:print " ♠♠ GAME OVER ♠♠"
960 locate 10,12:print " HI SCORE: ";HS
970 locate 10,15:print " SCORE: ";SC
980 locate 5,18:print " TRY AGAIN ? ...(y/n)"
990 I$=inkey$:if I$="y" then event off:cls:sleep 1:goto 370
1000 if I$="n" then print "■":end else goto 990
1010!------------------------
1020 locate 7,2:print "  SPACE  SCRAMBLE"
1030 locate 5,10:print "UFO ... 10 POINT"
1040 locate 5,15:print "MISSILE ... SHIFT KEY"
1050 locate 1,20:print "______________________________:"
1060 loc 1 to 120,80:loc 0 to 120,150
1070 move 0 in 0 to 230,150,2
1080 move 1 in 1 to rnd(255),rnd(100),1
1090 if sprite(0,1)=230 then move 0 in 0 to 10,150,2
1100 if sprite(0,1)=10 then move 0 in 0 to 230,150,2
1110 locate 10,23:print "HIT ANY KEY!";
1120 if inkey$="" then sleep 1:goto 1080 else cls:erase 0,1:
return
```

★影さんの顔写真を載せて！今度作る「ワラ人形ゲーム」のキャラに悩んでるんです。（秋田県由利郡・高橋　大　13才）……【影：ハハハ，ギャグギャグ!!ワラっていいかな？編：いいワラ!!影：ワラワラ！編：シラ——。】



MAX MACHINE用

宝島

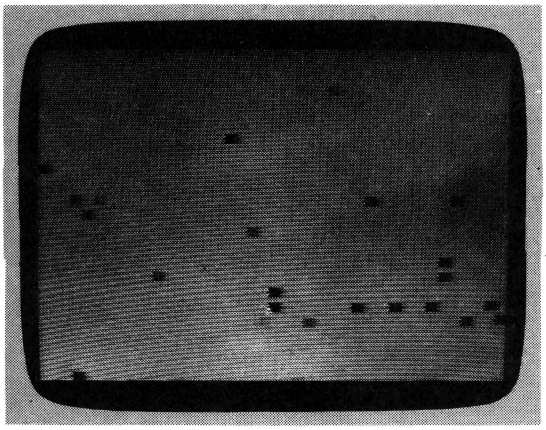
横尾　和彦

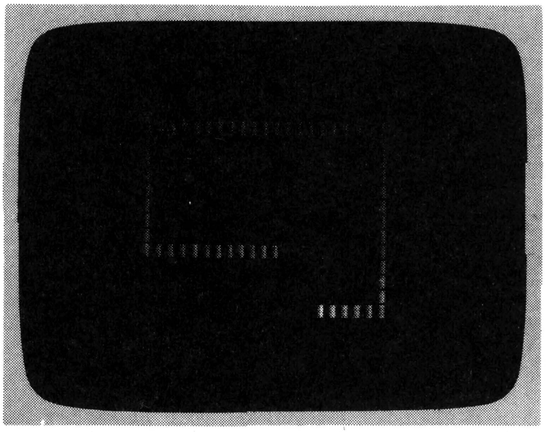
あなたは，ひょんなことから宝島の地図を手に入れました。ところが宝島に着いたとたん，地図をなくしてしまったのです。さあ，あなたのカンで，毒ヘビ（@）から逃れて宝（＊）を探してみてください。

あそびかた

[I][J][K][M]で上下左右に動きます。もち金は30万ドル。１歩動くと１万ドル減り，宝を取ると30万ドル増えます。注意するのは，宝も毒ヘビもゲームの前の一瞬しか見えないので，あとはもち金をたよりに動くことです。

▼《写真１》ＲＵＮすると，一瞬だが宝のありかが表示される



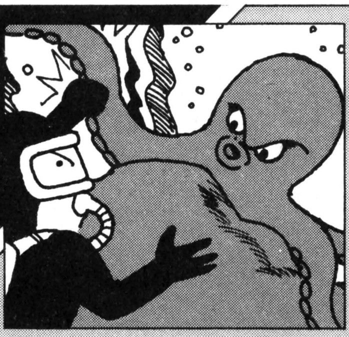


▲《写真２》もち金を見ながら，慎重に動くこと

宝島のプログラム・リスト

```
1 POKE 53281,1:POKE 216,9
2 PRINT "▣":V=1064:Q=30:P=42:GOSUB 13:POKE 53281,9:S=30:L=1524:C=55796
3 Q=4:P=0:GOSUB 13
4 POKE 216,1:PRINT "▣ $ ";S:POKE C,1:POKE L,71:GETA$:IF A$="" THEN 4
5 IF A$="I" THEN L=L-40:C=C-40
6 IF A$="M" THEN L=L+40:C=C+40
7 IF A$="J" THEN L=L-1:C=C-1
8 IF A$="K" THEN L=L+1:C=C+1
9 Z=PEEK(L):IF Z=0 THEN POKE L+1,0:END
10 IF Z=42 THEN POKE L,42:S=S+30
11 IF S=0 THEN END
12 S=S-1:GOTO 4
13 FOR I=1 TO Q:T=INT(RND(1)*960):POKE V+T,P:NEXT:RETURN
```

★えっＯＦコーナーは抽選じゃなかったの？僕がのらないのもそのせいかー。（福島県田村郡・渡辺一正15才）……【**編**：のったということは抽選ということになっちゃうのかな？**影**：ハガキを飛ばして選んでるもんネ！】



MULTI8用

影チャンのSEA DIVING②

山崎　宏文

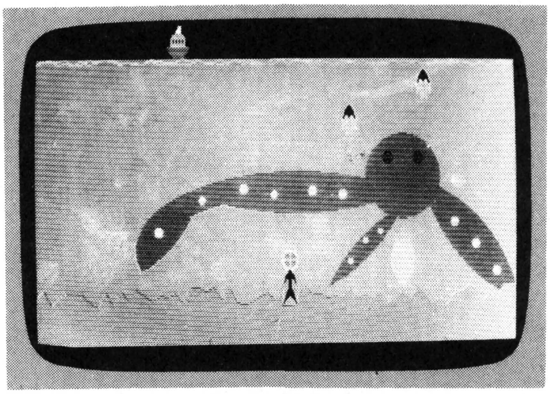
はじめに

お待たせしました。先月に引き続いて「影チャンのSEA　DIVING②」をお届けします。

飛行機からとび降りた影チャンは，船に救われて約1か月間，あちこちの海で宝物を探したのです。そしてついに，世界最大級の秘宝「ソロモンガラ」が沈んでいる海へ到着しました。

ゲームの説明

左から現われる船に，影チャンが乗っています。スペース・キーで海へとび込み，⑧②④⑥で移動します。宝はタコくんのま下にあるので，タコくんの足につかまらないように進んでください。なお，しばらくすると，クラゲのオバケも登場して難しくなります。



《写真1》実行画面

★CHECKER FLAG

影：ブルブル，お一寒い!!　なんで1か月も海の中に放っておくの。

編：ゴメンナサイ！　でも前号に続いて影さんが主役なんだからいいんじゃないの？

Dr.D：ワシは，てっきり影君がもどってこないのかと思ったよ（ガッカリ！）。ところで，プログラムを見ると，ゲーム性に欠けているのがよくわかるぞ。この欠点は，読者のみんなに改良してもらうしかないな。それと，影チャンが画面をオーバーするときの処理に，ON　ERR　GOTOを使っている。これもあまり感心しないな。



おくればせの暑中見舞い！

千葉県　市工漫研

で・ば・ぐ

8月号の「影チャンのSEA　DIVING」のプログラム・リストの520～560行のDATAにバグがありました。これはFM－7／8ユーザーのためのものですが，下のリストDATAを，520～560行のDATAと入れかえてください。ごめんなさい！

```
0 , 0 , 7,-32768, 62 , 0 , 504 , 0 , 4064 , 0 , 32640 , 15,-32 , 127,-64 , 1023,-128 , 3803
, 28160 , 15213,-18432,-1,-8189,-1,-32768 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0,
0 , 0 , 1920 , 0 , 15872 , 1,-2048 , 15,-8192 , 127,-32768 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0,
0 , 0 , 0 , 3,-1,-1,-1,-33,-1,-449,-1,-4033,-1 , 63,-16 , 63,-256 , 0 , 0 , 7,-32768 ,
62 , 0 , 504 , 0 , 4064 , 0 , 32640 , 0 , 0 , 0 , 0
```

★編集部の人ってラーメン・ライスが好きなんですね。(滋賀県守山市・**山本裕治11才**)……【**編**：好きなのは影さんだけですよ。ズル〜〜〜。**影**：編君もウマイウマイと食べてるじゃないか！**編**：これはただのラーメンなの！】

影チャンのSEA DIVING②のプログラム・リスト

```
810 ' =-=-=-=-=- WIDTH WRITE SUB =-=-=-=-=-
820 SCREEN 0:CONSOLE ,,0:CLS 3:DEFINT A-Z
830 LINE (0,45)-(639,45),PSET,1:PAINT (0,46),1    :GOSUB 1530
840 FOR K=0 TO 1:A=0:B=47:LINE (A,B)-(A,B),PSET,5:FOR A=0 TO 640 STEP 10
850 B=RND(1)*25+45:IF B>48 THEN 850 ELSE LINE -(A,B),PSET,5:NEXT A,K
860 X=0:Y=170:LINE (X,Y)-(X,Y),PSET,4:FOR X=0 TO 640 STEP 10
870 Y=RND(1)*90+90:IF Y<170 THEN 870 ELSE LINE -(X,Y),4:NEXT X
880 PAINT (0,199),4,4
890 ' =-=-=-=-=- SOMETHINGS DATA READ SUB =-=-=-=-=-
900 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM FUNE%(120),KAGE%(135),TA%(241),KU%(89)
910 RESTORE 1210:FOR I=0 TO 241:READ A:TA%(I)=A:NEXT I
920 RESTORE 1360:FOR I=0 TO 133:READ A:KAGE%(I)=A:NEXT I
930 RESTORE 1460:FOR I=0 TO 119:READ A:FUNE%(I)=A:NEXT I
940 RESTORE 1720:FOR I=0 TO 88:READ A:KU%(I)=A:NEXT I
950 DIM TFL%(600):GET@ (127,135)-(200,170),TFL%
960 DIM TFR%(600):GET@ (380,135)-(460,170),TFR%
970 PUT@ (500,60),KU%,PSET
980 PUT@ (400,70),KU%,PSET
990 ' =-=-=-=-=- MAIN =-=-=-=-=-
1000 FX=0:FY=25
1010 PUT@ (460,140),TA%,PSET
1020 PUT@ (FX,FY),FUNE%,PSET
1030 S$=INKEY$
1040 IF S$=" " THEN 1110
1050 LINE (FX,FY)-(FX+29,FY+19),PSET,0,BF
1060 FX=FX+10
1070 IF FX=610 THEN FX=0
1080 GOTO 1020
1090 ' =-=-=-=-=- MAIN PART 2 =-=-=-=-=-
1100 S=0
1110 PUT@ (FX,FY),FUNE%,PSET:KX=FX:KY=FY+25
1120 ON ERROR GOTO 1880:PUT@ (KX,KY),KAGE%,PSET
1130 S$=INKEY$
1140 IF S$="4" THEN                  GOSUB 1190:KX=KX-10
1150 IF S$="6" THEN                  GOSUB 1190:KX=KX+10
1160 IF S$="8" THEN                  GOSUB 1190:KY=KY-10
1170 IF S$="2" THEN                  GOSUB 1190:KY=KY+10
1180 GOSUB 1890:  GOSUB 1790:GOTO 1120
1190 LINE (KX,KY)-(KX+19,KY+29),PSET,1,BF:RETURN
1200 ' =-=-=-=-=- TAKARA PUT DATA READ [TA%] =-=-=-=-=-
1210 DATA 40,30,-1,-1,255,0,0,0,0,-256,-1,-1,0,0,0,0,0,-1793,8101,255,23047,224
1220 DATA 1792,-8102,-256,254,-129,8448,-31489,0,-223,132,-1,-127,255,32304,12
1230 DATA 12288,3198,-256,-32257,-1,14336,7294,0,32312,28,-1,-1,255,-193,252
1240 DATA 16128,-769,-256,-1,-1,16384,512,0,-129,254,-1,-1,255,128,1,-256,-1
1250 DATA -256,-1,-1,-32768,256,0,-1,255,-1,-1,511,0,-32768,-255,-1,-128,-1,-1,2
1260 DATA 0,832,-1,-16129,-1,-1,1279,0,8192,-249,-1,-32,-1,-1,-26359,-26215,3728
1270 DATA 26214,28774,-1,-1,3839,26214,28774,-26359,-26215,-112,-1,-1,-26359
1280 DATA -26215,3728,26214,28774,-1,-1,2303,0,4096,-241,-1,-16,-1,-1,4,0,1824
1290 DATA -1,-7937,-1,-1,1279,0,8192,-249,-1,-32,-1,-1,4,0,1824,-1,-7937,-1,-1
1300 DATA 767,0,16384,-253,-1,-64,-1,-1,2,0,832,-1,-16129,-1,-1,511,0,-32768
1310 DATA -255,-1,-128,-1,-1,-16384,768,0,-1,255,-1,-1,255,32,4,16128,-769,-256
1320 DATA -1,-1,6144,6144,0,-225,248,-1,-1,255,4,32,1792,-7937,-256,-1,-1,512
1330 DATA 16384,0,-253,192,-1,-1,255,-255,128,256,-32513,-256,-1,-1,256,-32513
1340 DATA -256,-1,-1,256,-32513,0,-255,128
1350 ' =-=-=-=-=- KAGE PUT DATA READ [KAGE%] =-=-=-=-=-
1360 DATA 20,30,-1,2047,255,-249,-256,-217,-225,8128,-16345,8432,32639,-3841
1370 DATA 8304,-8080,16160,-1,-7944,14368,8384,-225,-769,8384,-228,-1,-1,-4,-769
1380 DATA 8384,-225,-769,8384,-8164,16160,-1,-7944,14368,8432,32639,-3841,8304
1390 DATA -144,-217,-225
1400 DATA 8128,-16345,-1,2047,255,-249,-256,-241,0,0,0,4095,255,0,0,-2048,-255
1410 DATA 0,0,0,240,255,0,0,-8192,32512,0,0,0,3815,127,0,0,-12544,16143,0
1420 DATA 0,0,4031,223,0,0,32512,-4337,0,0,0,4095,255,0,0,-512,-249,0,0
1430 DATA 0,1020,255,0,0,-2048,-255,0,0,0,240,255,0,0,-4096,-16,0,0,0,-797
1440 DATA 127,0,0,-12544,16383,0,0,0,-97,159,0,0,32512,-4097
1450 ' =-=-=-=-=- FUNE PUT DATA READ [FUNE%] =-=-=-=-=-
1460 DATA 30,20,0,0,0,0,0,0,256,224,256,224,256,224,768,224,768,224,768,224
1470 DATA 1792,224,1792,224,1792,224,3840,224,3840,224,3840,224,7936,224,7936
1480 DATA 224,7936,224,-255,254,0,0,0,0,-253,255,0,0,0,0,-249,-32513,0,0,0
1490 DATA 0,13063,-32717,0,0,0,0,13063,-32717,0,0,0,0,-249,-32513,0,0,0,0,-249
1500 DATA -32513,0,0,0,0,0,0,-1,-769,0,0,0,0,-1,-769,0,0,0,0,-129,-1793,0,0,0
1510 DATA 0,-193,-3841,0,0,0,0,-241,-16129,0,0,0,0,-253,255,0,0,0,0,-256,252
1520 ' =-=-=-=-=- EGETSUNAI TAKO CHAN =-=-=-=-=-
1530 CIRCLE (480,110),50,2:PAINT (480,110),2,2:CIRCLE (460,100),6,0
1540 CIRCLE (500,100),6,0:CIRCLE (460,100),3,0:CIRCLE (500,100),3,0
1550 CIRCLE (450,200),200,2,0,1.3:CIRCLE (450,200),200,2,0,1.3
1560 CIRCLE (700,90),200,2,3.3,4.5:PAINT (600,150),2,2
1570 CIRCLE (550,135),5,7:PAINT (550,135),7,7:CIRCLE (580,147),5,7
1580 PAINT (580,147),7,7:CIRCLE (610,162),5,7:PAINT (610,162),7,7
1590 CIRCLE (560,210),200,2,2,2.65:CIRCLE (300,86),200,2,5.17,6
1600 PAINT (450,140),2,2:CIRCLE (410,156),3,7:PAINT (410,156),7,7
1610 CIRCLE (410,156),3,7:PAINT (410,156),7,7:CIRCLE (450,140),3,7
1620 PAINT (450,140),7,7:CIRCLE (430,145),3,7:PAINT (430,145),7,7
1630 CIRCLE (70,100),150,2,5.2,6!:CIRCLE (340,150),210,2,.6,3.4,.2
1640 CIRCLE (340,90),200,2,3.93,5.8,.2:CIRCLE (340,160),200,2,1.5,3!,.2
1650 PAINT (320,125),2,2:PAINT (140,140),2,2:PAINT (220,125),2,2
1660 PAINT (209,118),2,2
1670 CIRCLE (160,140),5,7:PAINT (160,140),7,7:CIRCLE (400,120),5,7
1680 PAINT (400,120),7,7:CIRCLE (360,118),5,7:PAINT (360,118),7,7
1690 CIRCLE (310,120),4,7:PAINT (310,120),7,7:CIRCLE (270,117),5,7
1700 PAINT (270,117),7,7:CIRCLE (216,123),4,7:PAINT (216,123),7,7
1710 RETURN
1720 DATA 20,20,-1,255,96,24576,-256,-97,-26623,256,152,2046,767,4,1026,-1024
1730 DATA -253,780,3072,3,240,4351,-32768,16,-8064,32512,32,8256,16384,224,8319
1740 DATA 16384,32,-14528,16142,3655,18208,8206,-24689,-30177,4245,-27254,-240
1750 DATA -1,25842,-3344,-3996,-1,17151,8196,1090,-224,-1,17490,21152,-24508,-1
1760 DATA 21247,-24508,17490,-96,-1,17474,16928,8260,-1,17151,8260,17474,-224
1770 DATA -1,17410,512,68,-1,767,68,17410,-256,-1,1026,512,4,-1,255,0,0,-256,-1
1780 AUTO CONT
1790 A=INT(RND(1)*10)+1
1800 IF A<>5 THEN RETURN
1810 IF S=1 THEN GOSUB 1840:GOSUB 1870:  S=0:RETURN
1820 IF S=0 THEN GOSUB 1850:GOSUB 1860:S=1:RETURN
1830 RETURN
1840 LINE (127,135)-(200,170),PSET,1,BF:RETURN
1850 PUT@ (127,135),TFL%,PSET:RETURN
1860 LINE (380,135)-(460,170),PSET,1,BF:RETURN
1870 PUT@ (380,135),TFR%,PSET:RETURN
1880 PRINT "ﾊﾞｶ ﾏﾇｹ ﾊﾐﾃﾞﾀﾉﾖｰｰｰｰ":FOR I=0 TO 100:NEXT I:RUN
1890 ' =-=-=-=-=- WAKENO WAKARAN SE-BUTSU NI ATTATAKANA =-=-=-=-=-
1900 IF POINT (KX+10,KY+15)=2 THEN 1910    ELSE RETURN
1910 FOR I=0 TO 50:COLOR=(RND(1)*6+1,RND(1)*6+1):NEXT I
1920 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RUN
```

★えっ！家が二つ？そうか編さんはそんな二重人格者だったのか…。(北海道旭川市・**平野宣史13才**)……【**編**：いーえ、私の家は一つだけ。**影**：家というよりも積木の室という感じだね。ヘタにふれるとひっくり返る！】



MZ-80K/C/E/1200用
OH! SICK!

HARU♡MAKI

はじめに

完全ビョーキの変態ゲームにするつもりが，けっこうまともになってしまった。

ストーリー

ここは，N女子高校の前の通りです。今日も，たくさんの女子校生(♥)が通っています。日ごろモテないあなた(♠)は，草むらに密み「スカートめくり」のチャンスを待ちます。

ビョーキのしかた

キーの使いかたは，デモを見てください。アタック・キーで「スカートめくり」です(**《第1図》参照**)。スカートをめくられた女の子は，なぜか画面から消えてしまいます。女の子を17人しとめれば，画面クリアでスピード・アップのつぎの面へと進みます。

《第1表》
主な変数

A	雑用
S	スコア
HS	ハイスコア
M	ミスの数
T	面数
TI	ボーナス&タイム
G	女の子の残りの数
X, Y	♠のいち

ボーナスが0になると警官にホドウされ，MISSが1回ふえます。ミス3回でゲーム・オーバーです。

プログラム

REMをたっぷりつけました。5000行のデータ文は，お好きなのに変えていただいてけっこうです（最後に0をつけるのを忘れずに）。プログラム自体はけっこうすなおなので，マシン語部分に気をつけさえすれば，改造，移植もたやすいでしょう。

それから，GETにはわざとオート・リピートをかけていません。ぜったいかけないでください。

参考……………………………………………

TBS　マクロス　（音楽）

シャープマニュアル

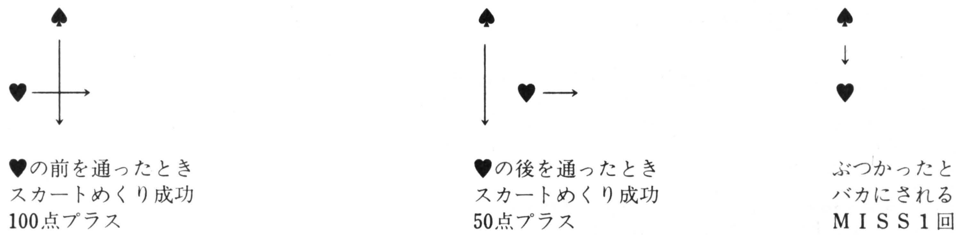
★CHECKER FLAG

編：ギャハーッ！なんとゆ～ても，このだれかさんにピッタリのメッセージにユーモアがあるなあ（影のほうをチラチラ見ている）。

影：ホーントだ。だれかにネ。ハッハッハ……（モチ視線はDr.のほうを向いている）。

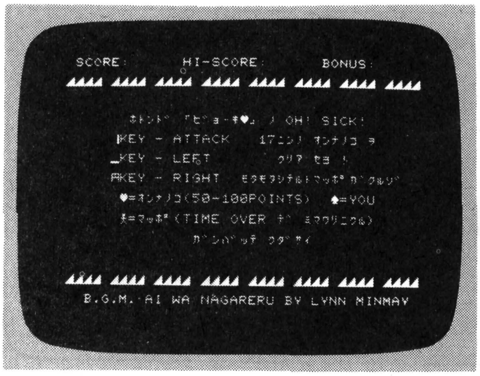
Dr.D：プログラムはシンプル！判定がポイントだが，MZらしく直接ROMに呼びかけてやっている500，580行のUSR（アドレス）の部分がそれだ。付近のPOKEによって位置をROMに知らせているのだ。それにしてもだれかにピッタンコのゲームだ（編集長を見てる）。

編集長：ベーマガの品位を下げないようにね。

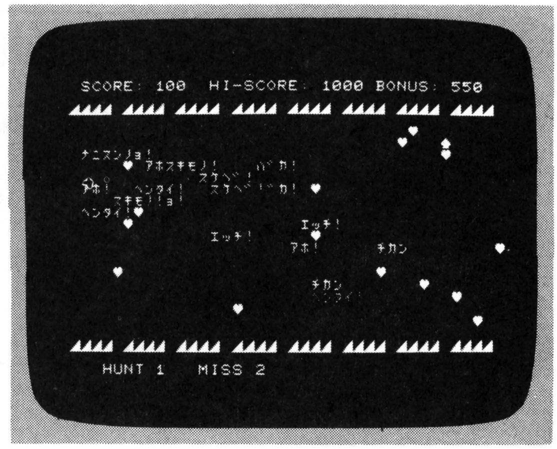


《第1図》得点の説明

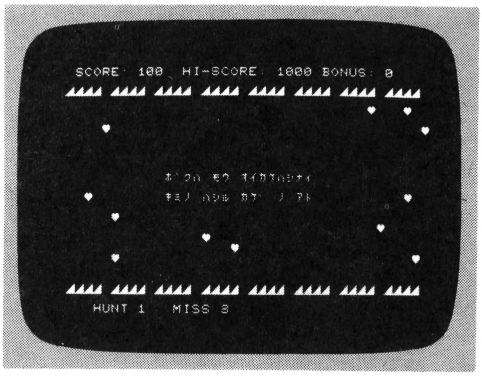
★危険ですから誌面から手や顔を出さないで!!（神奈川県茅ヶ崎市・**ピオデリーサカエ**）……【**編集長**：ベーマガを厚くしろってことか。**編・影**：ええっ知らなかった。**影**：しゃべらなくてよかった。もう少しで足が出てたよ。】



◀《写真1》ゲームの説明。だれだ、ゴクリとツバをのんだのは！



▲《写真2》右上からスタートします。な，なんだ！ああ，ビックリした



◀《写真3》ゲームを楽しむ暇もなく，バカにされてオシマイ！

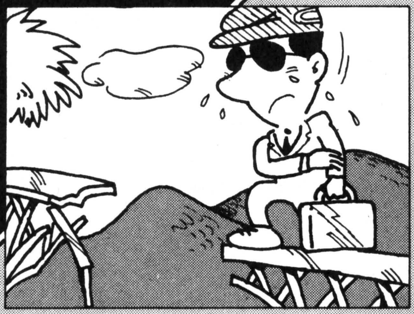
OH！ SICK！のプログラム・リスト

```
10 GOSUB900:GOSUB1300
20 S=0:T=1:M=3
30 G=17:TI=1000:GOSUB300
40 X=33:Y=53288:POKEX+Y,65
80 CURSOR 7,24:PRINTT;:CURSOR16,24:PRINT3-M;
90 CURSOR7,0:PRINTS:CURSOR22,0:PRINTHS
99 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MAIN♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
100 GETA$
110 IF(A$="▁")*(X>3)THENB=-1:GOSUB400
120 IF(A$="円")*(X<38)THENB=1:GOSUB400
130 IFA$="▌"GOTO500
190 TI=TI-10:CURSOR34,0:PRINTTI;" ":IFTI=0GOTO1000
200 USR($8FF0)
210 IFT>2GOTO100
220 MUSIC"R0":IFT>1GOTO100
230 MUSIC"R0":GOTO100
299 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥PRINTING♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
300 PRINT"Ⓒ
310 GOSUB350:FORA=4TO20:CURSORINT(RND(1)*40),A:PRINT"♥":NEXT:RETURN
349 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥PRINTING SUB♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
350 FORA=2TO22STEP20:FORB=0TO39STEP5:CURSORB,A:PRINT"◢◢◢◢":NEXTB,A
360 PRINT"Ⓗ SCORE:        HI-SCORE:       BONUS:
370 CURSOR0,24:PRINT"    HUNT       MISS";:RETURN
399 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MOVE♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
400 FORA=0TO4:POKEX+Y+B,65:POKEX+Y,0:X=X+B:NEXT:RETURN
499 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ATTACK♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
500 X=X+1:POKEX+Y-1,0:USR($8FD0):POKEX+Y,65
510 IFY=53288THENA=54128:B=40:GOTO530
520 A=53328:B=-40
530 FORY=YTOASTEPB
540 IFPEEK(X+Y-1)=83THENS=S+100:F=-1:GOSUB600
550 IFPEEK(X+Y+1)=83THENS=S+50:F=1:GOSUB600
560 IFPEEK(X+Y+B)=83GOTO800
570 POKEX+Y+B,65:POKEX+Y,0:NEXT
580 X=X-1:USR($8FE0):POKEX+Y,65:IFG=0GOTO700
590 GOTO90
599 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥GET GIRLS♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
600 K=X+Y+F:POKEK-17664,0:G=G-1
610 H=INT((K-53248)/40):CURSORK-53249-H*40+F*2,H:PRINT"ﾔﾝ!"
620 MUSIC"‾A0‾B‾A":POKEK,0:RETURN
```


★このハガキがボツだったら載せてくださいね，編さん!!（東京都町田市・野崎信介12才）……【影：ボツってことは載せないことだろ？編：ええ。影：でも載ってるヨ！編：ええ。……エエ——ッ!!編：これボツです!!】

```
699 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥CLR 17 GIRLS♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
700 T=T+1:S=S+TI
710 CURSOR13,11:PRINT"CLEAR 17 GIRLS
720 TEMPO6:MUSIC"E3G‾C7A3GAE1DC6
730 CURSOR15,13:PRINT"ﾍｯ ﾁｮﾛｲﾓﾝｻ
740 MUSIC"R9":TEMPO7:GOTO30
799 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MISS SUB♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
800 FORA=0TO19
810 READA$:IFA$="0"THENRESTORE:GOTO810
820 CURSORINT(RND(1)*31)+1,INT(RND(1)*13)+6:PRINTA$:MUSIC"‾A0‾G":NEXT
830 M=M-1:IFMTHENUSR($8FE0):GOTO40
840 USR($8FE0):GOTO1100
899 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥OBJ SET♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
900 TEMPO7:HS=1000:RESTORE:LIMIT$8AFF
910 READA$:IFA$="0"=0GOTO910
920 FORA=0TO46:READB:POKE36816+A,B:NEXT:RETURN
999 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥TIME OVER♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1000 POKEX+Y,0:USR($8FD0):POKEX+Y,65
1010 CURSOR13,13:PRINT"ｳﾍｯ, ﾏｯﾎﾟﾉﾔｯﾀﾞ!":MUSIC"C0#CD#DEF#FG#GA#AR8R
1020 FORA=0TOX-2:POKEY+A+1,202:POKEY+A,0:MUSIC"_C1":NEXT
1030 CURSOR11,13:PRINT"ｱﾔｼｲﾔｯﾀﾞ ｷﾃﾓﾗｵｳｶ
1040 MUSIC"_A1R_AR_AR8R
1050 CURSOR11,13:PRINT" ｵﾚﾊ ﾅﾝﾆﾓｼﾃﾈｴﾖｫ "
1060 FORA=X-2TO0STEP-1:CURSORA,INT((Y-53248)/40)
1070 PRINTCHR$(99);"♠ ":MUSIC"A3":NEXT
1080 CURSOR0,INT((Y-53248)/40):PRINT"  ":MUSIC"A3RA3RA3R8
1090 M=M-1:IFMTHENTI=500:USR($8FE0):GOTO40
1099 REM♥♥♥♥♥♥♥♥HUNT OVER DEMO♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1100 CURSOR0,10:FORA=0TO4:PRINTTAB(9);SPC(22):NEXT
1110 CURSOR15,12:PRINT"HUNT  OVER
1120 CURSOR17,24:PRINT"3";
1130 IFS>HSTHENHS=S:CURSOR22,0:PRINTHS
1140 MUSIC"E6DE8A6G8GE6GAGED8C6R0C8CCCC
1150 CURSOR15,12:PRINTSPC(10)
1160 CURSOR11,11:PRINT"ﾎﾞｸﾊ ﾓｳ ｵｲｶｹﾊｼﾅｲ
1170 CURSOR11,13:PRINT"ｷﾐﾉ ﾊｼﾙ ｶｹﾞ ﾉ ｱﾄ
1180 MUSIC"C6R0C6R0C6R0G9GR0C8‾C#A#G#A6G8GGGGRR
1190 CURSOR10,11:PRINT"ﾓｲｯﾍﾟﾝ 「ﾋﾞｮ-ｷ♥」 ﾔﾙ?
1200 CURSOR10,13:PRINT"ﾔﾙﾅﾗ ﾓﾁ HIT ANY KEY
1210 GETA$:IFA$=""GOTO1210
1220 GOTO20
1299 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥OPENING DEMO1♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1300 PRINT"▣
1310 READA,A$:IFA=0GOTO1350
1320 FORB=0TO12:CURSORB,A:PRINTA$:NEXT
1330 FORB=12TO0STEP-1:CURSORB,A:PRINT"♠":CURSORB+1,A:PRINT" ";:NEXT:PRINT"▣▣ "
1340 MUSIC"A0":GOTO1310
1350 FORA=53258TO53459STEP40:POKEA+40,65:POKEA,0:MUSIC"R0":NEXT
1360 CURSOR10,6:PRINT" ▣▣♣▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▣
1370 FORA=0TO10:PRINTTAB(10);" ▣▣♣▒";TAB(30);"▒▣":NEXT
1380 CURSOR10,18:PRINT" ▣▣♣▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1390 FORA=53978TO54178STEP40:POKEA+40,65:POKEA,0:MUSIC"R0":NEXT:POKEA,0
1399 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥OPENING DEMO2♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1400 MUSIC"A0R9R":PRINT"▣
1410 GOSUB350
1420 CURSOR7,6:PRINT"ﾎﾄﾝﾄﾞ 「ﾋﾞｮ-ｷ♥」 ﾉ OH! SICK!▣
1430 PRINTTAB(5);"▮KEY - ATTACK   17ﾆﾝﾉ ｵﾝﾅﾉｺ ｦ▣
1440 PRINTTAB(5);"_KEY - LEFT        ｸﾘｱ ｾﾖ !▣
1450 PRINTTAB(5);"ﾛKEY - RIGHT  ﾓﾀﾓﾀｼﾃﾙﾄﾏｯﾎﾟｶﾞｸﾙｿﾞ▣
1460 PRINTTAB(6);"♥=ｵﾝﾅﾉｺ(50-100POINTS)  ♠=YOU▣
1470 PRINTTAB(6);CHR$(99);"=ﾏｯﾎﾟ(TIME OVER ﾃﾞ ﾐﾏﾜﾘﾆｸﾙ)▣
1480 PRINTTAB(14);"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ
1490 CURSOR2,24:PRINT"B.G.M. AI WA NAGARERU BY LYNN MINMAY";
1500 MUSIC"E6R0E6R0E6R0F6G8EF9FFD6R0D6R0D6EF8GE9EER0E6R0E6R0E6GB8A6BA9AA
1510 MUSIC"G6AGAG8_BC9CCR0‾C8B6AG8#FB9BBA8G6FE8_BC9CCR9RRA1RARAR
1520 RETURN
4999 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥DATA♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
5000 DATAｱﾎ!,ﾍﾝﾀｲ!,ｽｹﾍﾞ!,ﾅﾆｽﾝﾉﾖ!,ｴｯﾁ!,ﾁｶﾝ,ﾊﾞｶ!,ｽｷﾓﾉ!,0
10000 DATA33,0,208,17,0,139,1,231,3,237,176,201,0,0,0,0
10010 DATA33,0,139,17,0,208,1,231,3,237,176,201,0,0,0,0
10020 DATA33,70,211,17,71,211,26,1,168,2,237,184,19,18,201
20000 DATA14," ♣▀▀ ▀    ▒  ▒
20010 DATA11," ♣▒ ▒ ▒▀▒ ▒
20020 DATA16," ♠▄▄▒ ▒ ▒▄ ▒▙ ▄
20030 DATA10," ♠▞▚ ▒   ▒
20040 DATA12," ♠▚▞ ▒ ▒ ▄
20050 DATA15," ♠▀▀▒ ▒ ▒▀ ▒▛ ▒
20060 DATA0,0,0
```

★男はボツになるとわかっていても送らなければならぬ！(福岡県北九州市・**北海惣史郎13才**)……【**影**：失敗は成功のもとだもんネ！**編**：失敗の連続は考えものさ。】



MZ-80K/C/E/1200/700(SP-5030)用

＊S-BASICも可能だが動きは鈍くなります

DATA SPY GAME

平 隆司

あらすじ

ライバル会社のコンピュータ内部に侵入したデータ・スパイ“トロン”を誘導して，メモリ内の極秘プログラムを盗み出せ！しかし，異状に気が付いたコンピュータが，警備プログラム“キューブ”を送り込んで来た……。

ゲームの解説

前進しか出来ない“トロン”を回路組み換えメモリ内に誘導してください。ただし1度通ったメモリ内は，2度と通れません。すべてのメモリを通過すれば1面クリアで，“トロン”が増えてボーナス・ポイントが加算されます。“♥”マークを通過すると100～500点加算されますが，ねらいすぎて持ち時間の8分をオーバーすると，“トロン”の色が変わり点数がみるみる減って行くので注意！右端の点は20秒ごとに消え，全部消えると8分経過です。

“キューブ”は2面以降から現われ，増えていきます。“キューブ”は行き止まると，逆もどりするかワープします。“トロン”が全滅すると，ゲーム・オーバーです。

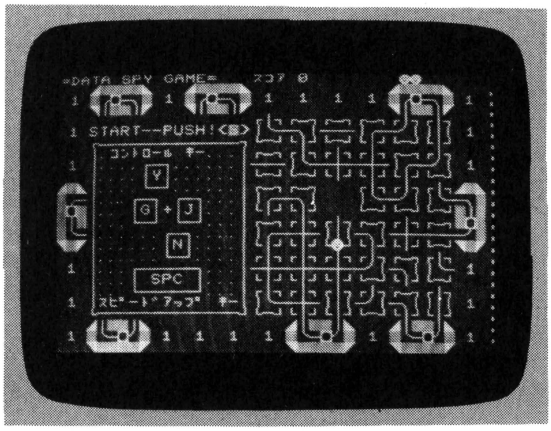
また3面以降は回路がランダムになっているので，出だしに注意してください。

最後に

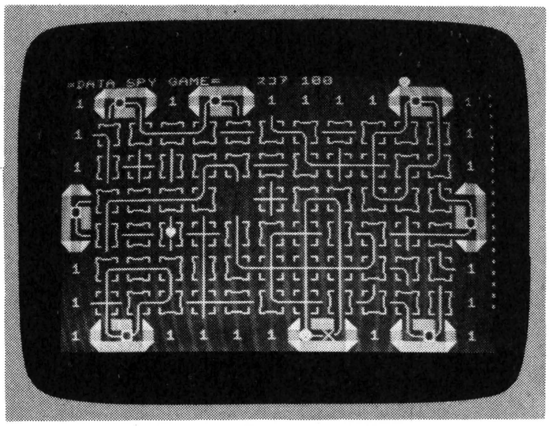
高得点を得るためのハイ・テクニックには，ワープしてうるさい“キューブ”をお手本デモのようにしてループにさそい込み，ワープできなくしてしまうなどがあります。ちなみに，自己最高記録は6面の15070点でした。

★CHECKER FLAG

編：このプログラムは，いそがしいゲームだけにキー操作に欠点のあることが，編ちゃんにもわかったもんね。
影：どこが？　オセーテン♥。
編：まずキーの配置さ。こりゃまよっちゃうよね～。それに，キーの反応がおそいような気もするなあ。
Dr.D：編君もかしこくなってきたのう。キーの配置は，この場合一度に4分割したほうがいいな。スピードはプログラムしだいだよ。
編：どんなふうにするんですか？
Dr.D：直接コールするといい。研究してごらん。



▲《写真1》デモとキー操作の画面



▲《写真2》ゲーム進行中!!　複雑すぎてワシには難しい(Dr.D)

★ベーマガって別冊マーガレットと何か関係あるんですか？（栃木県宇都宮市・野尻尚史15才）……【編：ありませーん！影：ありまーす!!編：!?影：だってボクちゃんマーガレットの大ファンだもん♡一同：帰るぞ!!】

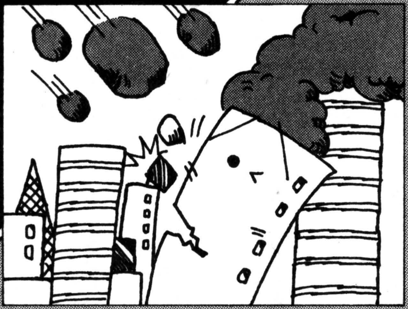
```
10 CLR:TEMPO 7:POKE $299A,1:DIM A$(10),B$(5),EP(6),ET(6),EH(6),P(85):GOTO 1000
20 A$(0)="   ▓▓▓▓   ▓▓▓▓   ":HH=83:F=1:K=3:A$(1)="┌|┐▓▓▓▓─┼─▓▓▓▓└|┘":Z=1
30 A$(2)="┌|┐▓▓▓▓|||▓▓▓▓└|┘":RN=0
40 A$(3)="┌─┐▓▓▓▓───▓▓▓▓└─┘":SP=0
50 A$(4)="┌|┐▓▓▓▓─┘|▓▓▓▓└─┘":JJ=1
60 A$(5)="┌|┐▓▓▓▓|└─▓▓▓▓└─┘":MN=1
70 A$(6)="┌─┐▓▓▓▓─┐|▓▓▓▓└|┘":SC=0
80 A$(7)="┌─┐▓▓▓▓|┌─▓▓▓▓└|┘":OV=0
90 A$(8)="┌─┐▓▓▓▓|%|▓▓▓▓└─┘":NR=0:ER=0:B=1:B$(0)="   ▓▓▓▓ 1 ▓▓▓▓   "
100 B$(1)="◢▒▒▒▒◣▓▓▓▓▓▓▓▒┌O─┐▒▓▓▓▓▓▓▓◥|▒▒|◤":FOR A=0 TO 5:P(80+A)=53287:NEXT A
110 B$(2)="◢|▒▒|◣▓▓▓▓▓▓▓▒└─O┘▒▓▓▓▓▓▓▓◥▒▒▒▒◤":PG=54247
120 B$(3)="◢▒◣▓▓▓▓▒┌─▓▓▓▓▒O▒▓▓▓▓▒|▒▓▓▓▓▒└─▓▓▓▓◥▒◤"
130 B$(4)="◢▒◣▓▓▓▓─┐▒▓▓▓▓▒|▒▓▓▓▓▒O▒▓▓▓▓─┘▒▓▓▓▓◥▒◤":RESTORE
140 FOR A=0 TO 7:FOR S=0 TO 2:I=A*10+S*2:P(I)=PG:P(I+10)=PG:PG=PG-40:NEXT S,A
149 REM......ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ..................
150 EP(1)=53360:EP(2)=54174:EP(3)=54192:EP(4)=53333:EP(5)=53342:EP(6)=54201
160 FOR A=1 TO 6:ET(A)=74:EH(A)=-1:NEXT A:READ X,Y,O,J:X=X*3:Y=Y*3+1:READ PT,H
170 PRINT"▣=DATA SPY GAME=":FOR A=2 TO 80STEP2:POKE P(A),248:NEXT A:HP=54248
180 PRINT "▣▣";:FOR A=1 TO 10:READ D:PRINT B$(D);"▣▣";:NEXT A:PG=54247:T=206
190 PRINT "▣▣▣▣▣";:FOR A=1 TO 5:READ D:PRINT B$(D);"▓▓▓▓";:NEXT A
200 PRINT "▣▣▣▣▣▣▣▣";SPC(33);:FOR A=1 TO 5:READ D:PRINT B$(D);"▓▓▓▓";:NEXT A
210 CURSOR 0,22:PRINT;:FOR A=1 TO 10:READ D:PRINT B$(D);"▣▣";:NEXT A:HP=54248
220 FORV=1TO6:FORW=1TO11:READD:ONRNGOSUB970:CURSORW*3,V*3+1:PRINTA$(D):NEXTW,V
230 ON RN GOSUB980:MUSIC"_F0_G_A_BCDEFGAB‾C‾D‾E‾F‾G‾A‾BRR‾B1RR‾B":TI$="000000"
240 TP=121:POKEPT,T:CURSOR31,0:FORA=1TOK-1:PRINTCHR$(103);:NEXT:ON ST GOTO1150
249 REM......ﾄﾛﾝ ﾉ ｺﾝﾄﾛｰﾙ..............
250 FOR L=1 TO ER
260 GET Z$:POKE 17828,0:P=53248+X+40*Y:PRINT "▣";TAB(18);"ｽｺｱ";SC;"  ":G=0
270 ON ST GOTO 1330:POKE HP,HH:POKE PG,0:POKE PG+40,0
280 ON 5+(Z$="G")*4+(Z$="J")*3+(Z$="Y")*2+(Z$="N") GOTO290,300,310,320:GOTO720
290 ON 2+(X=33) GOTO 350:N=3:X=X+3:GOTO 330
300 ON 2+(X=3) GOTO350:N=-3:X=X-3:GOTO 330
310 ON 2+(Y=19) GOTO350:N=120:Y=Y+3:GOTO 330
320 ON 2+(Y=4) GOTO350:N=-120:Y=Y-3
330 FOR A=0 TO 2:FOR S=P TO P+80 STEP 40:POKE S+A,PEEK(S+N+A):NEXTS,A
340 CURSOR X,Y:PRINT A$(0):ON TS GOTO990:MUSIC"‾B0":IF PEEK(HP)=0 THEN HP=HP-N
350 IF PEEK(PT)=0 THEN PT=PT-N
360 G=G+1:ON G-ER GOTO370:ON 1+(PEEK(EP(G))=0)GOTO 360:EP(G)=EP(G)-N:GOTO 360
370 ON 2+(PEEK(PT)=83) GOSUB 1370:ON F GOTO390,530
380 E=10:RETURN
389 REM......ﾄﾛﾝ ｦ ｳｺﾞｶｽ...............
390 F=2:E=1:GET Z$:POKE 17828,0:ON2+(Z$=" ")GOSUB380:Z=Z+J*E*JJ:ONZGOTO260:Z=1
400 Q=PEEK(PT+H)
410 ON 3+(Q=109)*2+(Q=0)*2+(Q=90)+(Q=52)+(Q=53)+(Q=56)+(Q=57) GOSUB 780,440
420 ON OV GOTO 1400:POKE PT,TP:IF TP=74 THEN 810
430 PT=PT+H:TP=PEEK(PT):POKE PT,T:MUSIC"B0":A=0:ON TP/255 GOSUB 730:GOTO260
440 ON H↑2 GOTO 450:GOTO 460
450 ON 3+(PEEK(PT-40)=121)*2+(PEEK(PT+40)=121) GOTO 470,480:GOTO 510
460 ON 3+(PEEK(PT-1)=120)*2+(PEEK(PT+1)=120) GOTO 490,500:GOTO 520
470 H=-40:RETURN
480 H=40:RETURN
490 H=-1:RETURN
500 H=1:RETURN
510 ON 3+(PEEK(PT-40)=74)*2+(PEEK(PT+40)=74) GOTO 470,480:GOSUB 780:RETURN
520 ON 3+(PEEK(PT-1)=74)*2+(PEEK(PT+1)=74) GOTO 490,500:GOSUB 780:RETURN
529 REM......ｷｭｰﾌﾞ ｦ ｳｺﾞｶｽ.............
530 F=1:ON ER+1 GOTO 260
540 U=PEEK(EP(L)+EH(L))
550 ON 4+(U=0)*2+(U=90)+(U=255)*3+(U=52)+(U=53)+(U=56)+(U=57) GOTO 700,670,580
560 POKE EP(L),ET(L):EP(L)=EP(L)+EH(L):ET(L)=PEEK(EP(L)):POKE EP(L),246
570 E=EP(L):POKE E,241:POKE E,242:POKE E,248:POKE E,244:POKE E,255:GOTO 710
580 ON EH(L)↑2 GOTO 590:GOTO 600
590 ON 3+(PEEK(EP(L)-40)=121)*2+(PEEK(EP(L)+40)=121) GOTO 610,620:GOTO 650
600 ON 3+(PEEK(EP(L)-1)=120)*2+(PEEK(EP(L)+1)=120) GOTO 630,640:GOTO 660
610 EH(L)=-40:GOTO 560
620 EH(L)=40:GOTO 560
630 EH(L)=-1:GOTO 560
640 EH(L)=1:GOTO 560
650 ON 3+(PEEK(EP(L)-40)=74)*2+(PEEK(EP(L)+40)=74) GOTO 610,620:GOTO 670
660 ON 3+(PEEK(EP(L)-1)=74)*2+(PEEK(EP(L)+1)=74) GOTO 630,640
670 ON RND(2)*1.8 GOTO 700:MUSIC"‾B0B"
680 E=53452+INT(RND(8)*11)*3+INT(RND(9)*6)*120:POKE EP(L),ET(L):EP(L)=E
690 ET(L)=PEEK(EP(L)):ET=ET(L):ON 2+(ET=206)+(ET=207)+(ET=0)+(ET=255) GOTO 680
700 POKE EP(L),255:EH(L)=-1*EH(L)
710 V=L:MUSIC"B0F":ON 2+(ET(L)=206)+(ET(L)=207) GOSUB 740:NEXT L:GOTO 250
719 REM......ﾀｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ..................
720 A=VAL(TI$)/10:PG=P(A):ONA/80+1GOTO350:TI$="000800":SC=SC-2:T=207:GOTO 350
729 REM......ｷｭｰﾌﾞ ﾆ ﾂｶﾏﾙ..............
730 A=A+1:ON 1+(PT=EP(A)) GOTO 730:V=A
740 FOR S=1 TO 6:POKE EP(V),T:MUSIC"‾B0":POKE PT,255:MUSIC"‾D":NEXT S
750 IF TP=255 THEN TP=ET(V)
760 EP(V)=53452+INT(RND(8)*10)*3+INT(RND(8)*6)*120:ET(V)=PEEK(EP(V))
770 POKE EP(V),255:EH(V)=-1*EH(V):E=ET(V):ON 2+(E=255)+(E=0) GOTO 760
779 REM......ﾄﾛﾝ ﾔﾗﾚﾙ...............
780 K=K-1:FOR S=1 TO 50:I=RND(8)*50:POKE 4514,I:USR(68):POKE PT,206+I/17:NEXTS
790 OV=0:POKE PT,TP:MUSIC"_C9RR":ON K+1 GOTO 800:MUSIC"‾B2R‾F":OV=-1:Z=0
800 PRINT "▣";TAB(30+K);" ":OV=OV+1:Z=Z+1:H=-1*H:RETURN
809 REM......ﾃﾞｰﾀ ｽﾊﾟｲ ｾｲｺｳ............
810 TP=109:FORA=1TO5:POKEPT,74:MUSIC"‾C1":POKEPT,T:MUSIC"B1":NEXT:ONSTGOTO 420
```

MZ-80K/1200

★ぬあんと！ぴゅう太で画面を読みとる方法を発見!!送るよ!!（新潟県新発田市・平山　寛14才）……【編：待ってまーす！影：ほんとに？編：待ってまーす!!影：ウソだろ？編：待ってるヨ!!影：またまた。編：送ってくれ〜。】

```
820 ON O GOTO 840:POKE HP,HT:HP=53452+INT(RND(8)*11)*3+INT(RND(8)*6)*120
830 HT=PEEK(HP):ON2+(HT=0)+(HT=255)GOTO 820:O=O-1:POKE HP,83:SC=SC+100:GOTO420
840 K=K+1:PRINT "■";TAB(29+K);CHR$(103):FOR A=1 TO 5:MUSIC"B0D‾B3":NEXT
850 FORY=11TO14:CURSOR0,Y:PRINT"▒▒::::::::::::::::::::::::::::::::::::▒▒":NEXT
860 PRINT "■■■■■■■ BONUS POINT ":A=INT(RND(1)*25+1)*10:FOR S=A TO 0 STEP-1
870 POKE4514,S:USR(68):CURSOR15,13:PRINT(A-S)*8;" ■";:NEXTS:MUSIC"R9RR2":A=A*8
880 PRINT" +";SC;" = ■";:MUSIC"‾BB_BR9R":SC=SC+A:PRINTSC:MUSIC"B3FBFBFBFBR9RR"
890 MN=MN+1:B$(0)=LEFT$(B$(0),8)+STR$(MN)+RIGHT$(B$(0),8):A=MN-1
900 ON A GOTO910,920,930,940,950,960,130,130:B$(0)="┌▒┐■■■■▒▒■■■■└┘":GOTO130
909 REM......カク ハ゛メン ノ テ゛ータ............
910 ER=1:JJ=1.5:GOTO 150
920 RESTORE:RN=1:ER=2:JJ=3:GOTO 150
930 NR=.3:ER=3:JJ=3.5:GOTO 150
940 RESTORE:ER=4:NR=.4:JJ=4:GOTO 150
950 ER=5:NR=.5:JJ=4.5:GOTO 150
960 RESTORE:NR=.7:JJ=5:ER=6:GOTO 150
970 D=INT(RND(8)*(NR+7))+1:RETURN
980 CURSOR 24,19:PRINTA$(2);"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";A$(0):RETURN
990 MUSIC MID$(M$,U*3,3):ON U/11+1 GOTO 260:TS=0:GOTO 260
999 REM......タイトル デ゛モ..................
1000 A$="067000077078086066060112119113":FORA=0TO9:A$(A)=MID$(A$,A*3+1,3):NEXT
1010 FOR A=0TO120:POKE 54448+A,0:NEXTA
1020 A$="0723724053721137807291001006010106011502064834064010101010011864011101
1030 FOR A=5 TO 7:FOR S=1 TO 23:N=N+1:P=VAL(MID$(A$,N,1))
1040 POKE 54254+40*A+S,VAL(A$(P)):NEXT S,A
1050 PRINT"■";:FORA=1TO13:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":NEXTA
1060 FOR A=255 TO 1 STEP-1:POKE 57346,2:FOR S=1 TO A/50:P=53448+RND(8)*120
1070 POKE P,PEEK(P+1000):POKE 4514,A:USR(68):NEXT S:POKE 57346,1:NEXT A
1080 CURSOR 0,4:PRINTSPC(40);"■■■";SPC(40)
1090 FOR A=1 TO 30:PRINT "■■■■■■■■■            ":CURSOR 25,9:PRINT "        "
1100 PRINT"■■■■■■■■■ PROGRAM ":CURSOR 25,9:PRINT" GAME  ":FORS=1 TO 10:NEXTS,A
1110 M$="   D3 F3 R3 D3#A7 R3 A3#G7 R3 A3 E9":S$="JJJYJYYGNJNNGNGYGG12G1G1N1"
1120 S$=S$+"G123456789J1Y1GG1N12345678901234567890123G1Y123N12J12J1YYY1J1N1G1"
1130 S$=S$+"Y1J12N123456G1YY12JJN1J1Y1G1N1G1N1J1N":CURSOR0,23:FORA=1TO14:PRINT
1140 MUSIC"_D0C":FORS=1TO20:POKE53248+RND(1)*40,0:NEXTS:NEXTA:ST=1:TS=1:GOTO20
1149 REM......キー ノ セツメイ デ゛モ............
1150 PRINT"■■■■■";:FOR A=4 TO 21:PRINT "■■■                    ":NEXT A
1160 PRINT"■■■■■■■■■START--PUSH!<S>"
1170 PRINT"■■■┌──────────────┐
1180 PRINT"■■■|.コントロ─┘.─ル ..|
1190 PRINT"■■■|....┌┐ ┌──┐...|
1200 PRINT"■■■|....||+|Y|...|
1210 PRINT"■■■|...└キ─......|
1220 PRINT"■■■|........──┐...|
1230 PRINT"■■■|.........J|...|
1240 PRINT"■■■|..┘ └.. └──┘...|
1250 PRINT"■■■|...┌─. ┌──┐....|
1260 PRINT"■■■|...|N. |G|....|
1270 PRINT"■■■|.....────┘....|
1280 PRINT"■■■|...┌─゛アッ─┐...|
1290 PRINT"■■■|...|.───  |...|
1300 PRINT"■■■|..゛└─ └───┘...|
1310 PRINT"■■■|スヒ───゜─トフ゜ キ─|
1320 PRINT"■■■└──SPC──────────┘":GOTO250
1329 REM......オテホン デ゛モ..................
1330 JJ=6:U=U+1:Z$=MID$(S$,U,1):GET C$:ON U/255+1 GOTO 1340:GOTO10
1340 CURSOR 16,5:PRINT"▒■■■■■■■■■■■■■S":ON 2+(C$="S") GOTO 1350:GOTO 280
1350 PRINT "■■■■■■■■■■■■  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒   START   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":MUSIC"A9AR"
1360 TS=0:ST=0:GOTO20
1369 REM......ハート ノ ホ゜イント...............
1370 A=PT-1:B=PT+1:AA=PEEK(A):BB=PEEK(B):TP=HT:SS=INT(RND(8)*5+1):SC=SC+100*SS
1380 HP=54248:FOR S=1 TO SS:POKE A,32+S:POKE PT,32:POKE B,32:MUSIC"‾B0‾F‾CR4"
1390 POKE A,AA:POKE PT,T:POKE B,BB:MUSIC"R3":NEXT S:RETURN
1399 REM......ケ゛ーム オーハ゛ー...............
1400 GO$= "  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    "
1410 FOR I=1 TO 250 STEP3:POKE 57346,2:POKE 4514,I:USR(68):POKE 57346,1:NEXT I
1420 PRINT "■":FOR A=1 TO 40:CURSOR 0,10:PRINT LEFT$(GO$,A):MUSIC"_C0":NEXT A
1430 SC$="        "+STR$(SC):SC$=RIGHT$(SC$,7):CURSOR 13,13:PRINT " SCORE ";SC$;
1440 FOR A=1 TO 10:PRINT"■■■■■■■           ■■■■■■■■";:MUSIC"‾B1":PRINT SC$;:NEXTA
1450 PRINT"■┘■■|■■┐";:FOR A=1 TO 13:PRINT"■■─■■■─■■";:NEXT A:PRINT"■■┌■■|■■└"
1460 MUSIC"R9R‾B3"
1470 CURSOR 11,17:PRINT "TRY AGIN ?■■■■■■■HIT ANY KEY !!■■■■■":B=53938
1480 FORA=1TO14:FORS=B+CTOB+C+15:GOSUB1490:GETX$:ON2+(X$="")GOTO1500:GOTO 1350
1490 POKE S-1,SP:SP=PEEK(S):POKE S,0:RETURN
1500 NEXTS:C=ABS(C-86):NEXTA:MUSIC"B0AGFED":FORA=1TO15:PRINT SPC(39):NEXTA:END
1999 REM......1.2 メン テ゛ータ...............
2000 DATA6,3,8,0.2,54113,-40
2010 DATA0,1,0,1,0,0,0,0,1,0
2020 DATA0,0,3,0,0
2030 DATA0,0,4,0,0
2040 DATA0,2,0,0,0,0,2,0,2,0
2050 DATA6,5,3,4,3,5,6,3,7,4,2 ,2,1,2,7,6,3,5,1,1,7,4 ,7,3,3,4,1,0,7,6,5,4,5
2060 DATA2,3,2,1,2,7,1,2,6,1,3 ,7,3,6,2,5,1,1,1,4,6,5 ,1,7,4,1,3,5,1,2,4,6,2
2100 DATA6,3,12,0.25,54113,-40
2110 DATA0,1,0,1,0,1,0,1,0,5
2120 DATA3,0,0,3,5
2130 DATA4,0,0,4,5
2140 DATA0,2,0,2,0,2,0,2,0,5
2150 DATA6,4,3,4,3,5,6,3,7,4,2 ,2,1,2,7,6,3,5,1,1,7,4 ,7,3,3,5,1,0,7,6,5,4,5
2160 DATA2,3,2,1,2,7,1,2,6,1,3 ,7,3,6,2,5,1,1,1,4,6,5 ,1,7,4,1,3,5,8,2,4,6,2
```

★さあ外国にもベーマガバッジを送ろう！ついでにTシャツも送っちゃえ!!（中華民国台北市・斉藤雅弘12才）…
…【**編**：世界のベーマガ!!宇宙のベーマガ!!**影**：これを読まなきゃ読者じゃない!!**編**：当たり前だ!!ボカッ!!】



MZ-700(Hu-BASIC)用

METEO-700

RAN-RAN

ゲーム説明

①上空より落下するいん石を，ＵＦＯのミサイルで撃ち落すゲームです。

②スペース・キーを押すと，ＵＦＯが離陸し都市上空へ移動，そしてゲーム・スタートです。

③ＵＦＯは，カーソル・キー（⇐⇒）で左右へ動きます。

④ミサイル発射はスペース・キー，連続４発までＯＫ（スゲ～ナ！）。

⑤ビルが破壊され，大地に穴があくとゲームＥＮＤです。

プログラム

リストは原典とだいぶ違っているが，基本とするところは同じです。ゲーム速度を落としたいときは，120行の先頭部分にＦＯＲ～ＮＥＸＴのタイマーを入れてください。ゲーム速度を上げたいときは，530，620，630行のＭＵＳＩＣ文をカットすること。

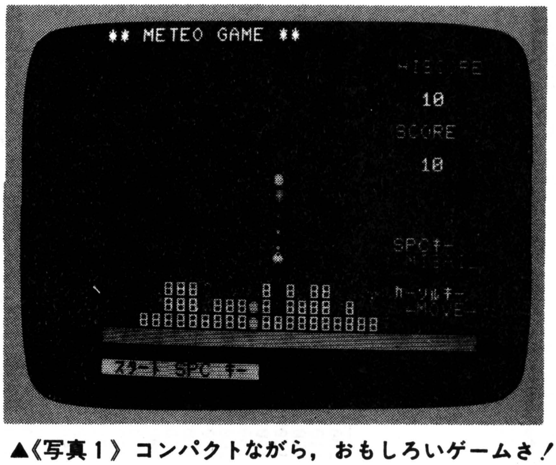
《第１表》プログラムの説明

100	初期設定①
110	ゲーム画面
120—140	キー入力
150—180	ＵＦＯ移動
190—240	ミサイル移動“Ｃ”
250—300	〃　“Ｄ”
310—360	〃　“Ｅ”
370—420	〃　“Ｆ”
430—470	いん石移動“Ｋ”
480—520	〃　“Ｌ”
530—560	ミサイル命中表示
570—640	いん石命中表示
650—760	ＥＮＤ処理
770—780	初期設定②
790—800	ストッパー，大地プリント
810—870	ビル作成
880—920	その他プリント
930—970	スコア関係プリント（ＳＵＢ）
980—1020	ゲーム・スタート（ＵＦＯの離陸）
1030	ＵＦＯ離陸のためのＤＡＴＡ

参考　ベーマガ３月号「ＭＥＴＥＯ」

★CHECKER FLAG

影：ＲＡＮＲＡＮさんが，ＭＺ－700用のプログラムを送ってくれました。アリガトサン！
編：ふーん，画面の動きが速いネ！
Dr.D：プログラムを見てごらん。ＰＯＫＥやＰＥＥＫが多いだろう。これは，ＲＯＭを直接アクセスしているからなんだ。これも，ＲＯＭルーチンを公開してくれたＳＨＡＲＰさんのおかげかもね。
編：ゲームのストーリーは簡単だから，判定ルーチンも，みなさんよくご存知のパターンです。
影：ご存知と言われても，私にはどこがどうなってるのか，チンプンカンプン！
Dr.D：それでいいんだよ，影君は！



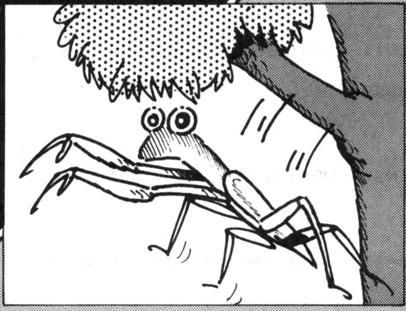
▲《写真１》コンパクトながら，おもしろいゲームさ！

★数学の先生が教えてくれた。「投影図とは文字通り影を紙面に投げつけた図である」と（東京都世田谷区・桜井文優12才）……【**編集長**：ふ～ん，おーい影くん!!**影**：なんですか？**編集長**：柔道やろうか。トーエイッ!!】

METEO－700のプログラム・リスト

```
100 CONSOLE0,25,0,40:COLOR 7,0:CLS:TEMPO5:HS=0:DEFINTA-Z
110 GOSUB770
120 R$=INKEY$(0):IF R$=CHR$(&H1C) THEN 150
130 IF R$=CHR$(&H1D) THEN 170
140 GOTO190
150 P=P+1 :IF P>&HD246 THEN P=&HD246:GOTO190
160 POKE P,&HC7:POKE P-1,0:GOTO190
170 P=P-1 :IF P<&HD233 THEN P=&HD233:GOTO190
180 POKE P,&HC7:POKE P+1,0
190 ON 1-(C=0)-(R$=CHR$(32))*2 GOTO220,250,220,200
200 C=P-40:R$="":IF PEEK(C)=&H47 THEN POKE C,&H6B:G=C:GOSUB540:C=0:GOTO250
210 POKE C,&H2E:GOTO250
220 A=PEEK(C-40):IF A=&H47 THEN G=C:GOSUB530:C=0:GOTO250
230 IF A=&HF0 THEN POKE C,0:C=0:GOTO250
240 C=C-40:POKE C,&H2E:POKE C+40,0
250 ON 1-(D=0)-(R$=CHR$(32))*2 GOTO280,310,280,260
260 D=P-40:R$="":IF PEEK(D)=&H47 THEN POKE D,&H6B:G=D:GOSUB540:D=0:GOTO310
270 POKE D,&H2E:GOTO310
280 A=PEEK(D-40):IF A=&H47 THEN G=D:GOSUB530:D=0:GOTO310
290 IF A=&HF0 THEN POKE D,0:D=0:GOTO310
300 D=D-40:POKE D,&H2E:POKE D+40,0
310 ON 1-(E=0)-(R$=CHR$(32))*2 GOTO340,370,340,320
320 E=P-40:R$="":IF PEEK(E)=&H47 THEN POKE E,&H6B:G=E:GOSUB540:E=0:GOTO370
330 POKE E,&H2E:GOTO370
340 A=PEEK(E-40):IF A=&H47 THEN G=E:GOSUB530:E=0:GOTO370
350 IF A=&HF0 THEN POKE E,0:E=0:GOTO370
360 E=E-40:POKE E,&H2E:POKE E+40,0
370 ON 1-(F=0)-(R$=CHR$(32))*2 GOTO400,430,400,380
380 F=P-40:R$="":IF PEEK(F)=&H47 THEN POKE F,&H6B:G=F:GOSUB540:F=0:GOTO430
390 POKE F,&H2E:GOTO430
400 A=PEEK(F-40):IF A=&H47 THEN G=F:GOSUB530:F=0:GOTO430
410 IF A=&HF0 THEN POKE F,0:F=0:GOTO430
420 F=F-40:POKE F,&H2E:POKE F+40,0
430 Q=Q+1:ON 1-(Q>5)-(K=0)*2 GOTO450,450,480,440
440 K=INT(RND(1)*10)+&HD058:Q=0
450 A=PEEK(K+40):IF (A=&H43)+(A=&HC7) THEN M=K:GOTO650
460 IF (A=&H2E)+(A=&HD0) THEN M=K:GOSUB570:K=0:GOTO480
470 K=K+40:POKE K,&H47:POKE K-40,0
480 ON 1-(Q>5)-(L=0)*2 GOTO500,500,120,490
490 L=INT(RND(1)*10)+&HD058:Q=0
500 A=PEEK(L+40):IF (A=&H43)+(A=&HC7) THEN M=L:GOTO650
510 IF (A=&H2E)+(A=&HD0) THEN M=L:GOSUB570:L=0:GOTO120
520 L=L+40:POKE L,&H47:POKE L-40,0:GOTO120
530 G=G-40:POKE G+40,0:POKE G,&H6B:MUSIC"B0"
540 IF G=K THEN K=0:GOTO560
550 L=0
560 SC=SC+10:GOSUB970:POKE G,0:RETURN
570 M=M+40:POKE M-40,0:POKE M+&H800,&H20:POKE M,&H6B
580 IF M=C THEN C=0:GOTO630
590 IF M=D THEN D=0:GOTO630
600 IF M=E THEN E=0:GOTO630
610 IF M=F THEN F=0:GOTO630
620 MUSIC"C0":GOTO640
630 MUSIC"B0":SC=SC+10:GOSUB970
640 POKE M+&H800,&H70:POKE M,&H0:RETURN
650 POKE M,0:POKE M+&H828,&H20:POKE M+40,&H6B
660 COLOR 1,0:CURSOR 0,3:PRINT:PRINT:PRINT
670 PRINT"   █████ ███ █ ████ "
680 PRINT"   ████  █████ ███ █"
690 PRINT"   █████ █████ ███ █"
700 PRINT"   ████  █████ ███ █"
710 PRINT"   █████ █ ███ ████ "
720 MUSIC"BBBAGFEDE":IF HS<SC THEN HS=SC:GOSUB940
730 COLOR 0,2:CURSOR 0,21:PRINT" ﾏﾀﾔﾙｶ?(Y/N) "
740 R$=INKEY$(0):IF R$="Y" THEN 110
750 IF R$="N" THEN COLOR 7,0:CLS:TEMPO 4:END
760 GOTO740
770 COLOR7,0:CLS
780 SC=0:C=0:D=0:E=0:F=0:K=0:L=0:P=&HD2EB:Q=0
790 GOSUB930:COLOR4,0:FOR I=0 TO 30
800 POKE &HD028+I,&HF0:POKE &HDAF8+I,&H40:POKE &HD2F8+I,&H43:NEXT
810 FOR I=3 TO 22
820 POKE &HDAD0+I,&H70:POKE &HD2D0+I,&HD0:NEXT
830 FOR I=5 TO 20:IF RND(1)>.7 THEN 870
840 POKE &HDAA8+I,&H70:POKE &HD2A8+I,&HD0
850 IF RND(1)>.6 THEN 870
860 POKE &HDA80+I,&H70:POKE &HD280+I,&HD0
870 NEXT I
880 COLOR 3,0:CURSOR 24,13:PRINT "SPCｷ-"
890 COLOR 4,0:CURSOR 25,14:PRINT "MISAIL"
900 COLOR 5,0:CURSOR 24,16:PRINT "ｶ-ｿﾙｷ-"
910 COLOR 6,0:CURSOR 25,17:PRINT "←MOVE "
920 COLOR 7,0:CURSOR 27,18:PRINT CHR$(&H60):GOTO980
930 COLOR 7,0:CURSOR 0,0:PRINT "** METEO GAME **"
940 COLOR 4,0:CURSOR24,2:PRINT "HISCORE"
950 COLOR 7,0:CURSOR 25,4:PRINT HS
960 COLOR 6,0:CURSOR 24,6:PRINT "SCORE"
970 COLOR 7,0:CURSOR 25,8:PRINT SC:RETURN
980 COLOR 0,6:CURSOR 0,21:PRINT " ｽﾀ-ﾄ SPC ｷ- ":MUSIC"CDEFCDEFCDEF"
990 R$=INKEY$:IF R$<>" " THEN990
1000 RESTORE 1030:MUSIC"BEBEBE"
1010 READ N:IF N=0 THEN P=&HD23E:RETURN
1020 P=P-N:POKE P,&HC7:POKE P+N,&H0:FOR I=0 TO 50:NEXT :GOTO1010
1030 DATA 1,1,1,1,41,41,41,41,1,1,1,1,1,0
```

★いい影んにしてー!!（山梨県中巨摩郡・**秋山哲也12才**）……【**影**：字がまちがってるど！**編**：これでいいんです！**影**：そうかなー，みんな！これでいいのー？**みんな**：**いいんだよー!!影**：ド迫力！なんか編だ編だ編だ……。】



MZ-80B/2000(G-RAM1)用

カマキリ・ゲーム

小松　正浩

おなかのすいたカマキリ君は，チョウを食べるために散歩に出かけました。でも，カマキリ君の歩く先には危険がいっぱい!!　きみはカマキリ君を，ぶじ家まで帰せるかな？

あそびかた

RUNすると，しばらくして説明がでてきます。適当なKEYを押すと，画面が表示され“READY？”と出てくるので，もう一度KEYを押すとゲームが始まります。

KEYは一個だけで，SHIFTかBREAK以外のKEYならなんでもよいのです。KEYを押すとカマキリ君は横に飛ぶので，壁に当たらないようにすきまを通っていってください。KEYを押していないときは，カマキリ君は上下に動きます。下になにもないときは死んでしまうけど，トランポリンがあるときは上にはねることができます。

トランポリンは一回はねるごとに弱くなって，最後には切れてしまうので気をつけてください。うまくトランポリンを使って，＆（チョウ）や＄（お金）をとると得点がもらえるけど，●（爆弾）に当たると死んでしまいます。でも，＄などと同時にとると死にません。

★CHECKER FLAG

影：ぬわ～んだ，このゲームは！　ジャンプしろっちゅうに!!

編：ドウドウ，ほらニンジンだよ！　しかし，ちょっとKEYの読み込みがにぶいようですね。

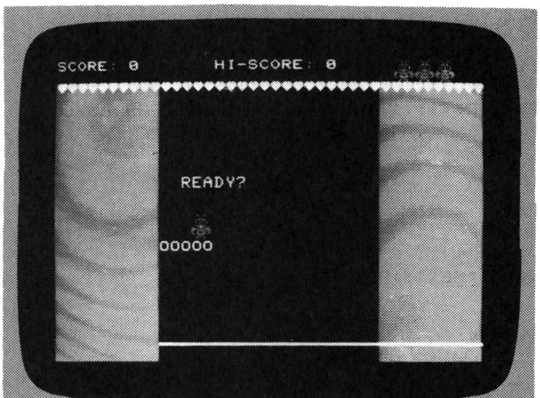
編集長：ここでDr.が登場すべきなんですが，都合でDr.がお休みしています。

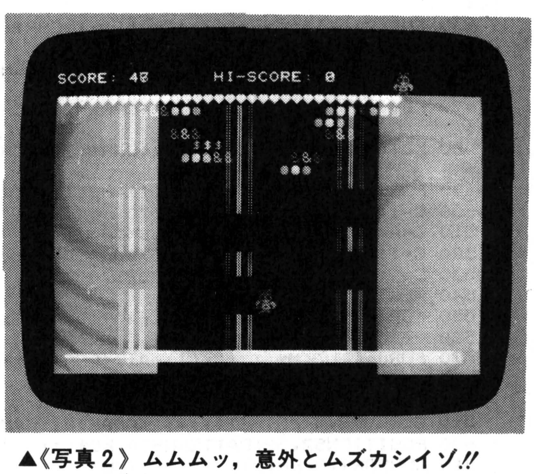
影：ぬわ～んだ!!　それでいいのか!!　また腰が痛いとかなんとかいってズル休みしてるんだろ！

編集長：影君!!　それはDr.に失礼だぞ。実はそうなんだが。

編：KEYの読み込みは，今月号のCHECKER　FLAGのどこかに書いてあったネ！

▼《写真１》準備はいいかな？　ソレッ！





▲《写真２》ムムムッ，意外とムズカシイゾ!!

MZ 80B/2000

★すごい!!ソフト１本５円の雑誌とは！編の安月給が目に見えるようですなあ。はっはっは！（新潟県北蒲原郡・市井　広17才）……【編：はっはっは……クックク――編集長！だから月給50万円は安いっていったんです。】

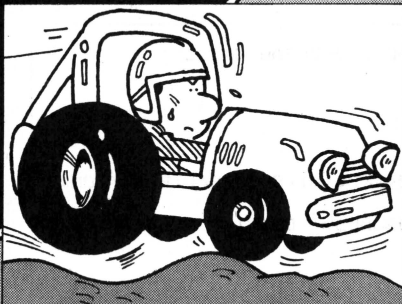
カマキリ・ゲームのプログラム・リスト

```
 10 LIMIT$A000:TEMPO7:CONSOLEC40,S0,24,N:GRAPHI1,C,O1:PRINTCHR$(6):DEF KEY(6)=PO
KE$952,166!DEF KEY(6)=CHR$(7
 20 CURSOR13,12:PRINT"Wait a moment!":GOSUB350:GOSUB580
 30 KM=3:PRINTCHR$(6):GRAPH C
 40 GOSUB900:GOTO960
 45 REM---ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ---
 50 CURSOR28,2:PRINTM$(Y(I));:CURSOR28,23:PRINTSTRING$(CHR$(M(I)),10);:I=I+1
 60 A=RND(1):IFA>.95 THEN T$="$":GOSUB260
 70 IFA>.8 THEN T$="&":GOSUB260
 80 IFA>.7 THEN T$="●":GOSUB260
 90 PRINT"◘";TAB(6);SC:PRINT:PRINTTAB(31);"♥";:IF(G=1)*(Q=1) THEN G=0:Q=0:Y=Y-1
 100 IFI=49 THEN GOTO1120
 110 F1=F:IFF=1 THEN F1=F1+2
 120 IF(Y>21)+(Y<1) THEN 690
 130 C1$=CHARACTER$(19,Y+F1):C2$=CHARACTER$(20,Y+F1):C3$=CHARACTER$(20,Y+1)
 140 IF(ASC(C1$)=0)*(ASC(C2$)=0) THEN Y=Y+F:GOTO160
 150 GOSUB270:IFD=1 THEN D=0:GOTO690
 160 IF(K<>2)*(K<>1) THEN K=K+1:KK=K:GOTO180
 170 IFK=1 THEN K=0:KK=K
 180 IF F=1 THEN KK$=KD$(K):GOTO200
 190 KK$=KU$(K)
 200 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,KK$
 210 GETA$:IFA$="" THEN F=F2:K=KK:Q=1:GOTO90
 220 G=1:Q=0:USR($A000):SC=SC+1:K=2:F=0:F2=1:M=M+1
 230 IFM=10 THEN M=0:GOTO50
 240 GOTO60
 250 F=-F:F2=F:CURSORX,Y+F1:PRINT"  ";:RETURN
 260 CURSORINT(RND(1)*10)+28,INT(RND(1)*6)+3:PRINTT$:RETURN
 265 REM---SARCH---
 270 IF(C1$="$")+(C2$="$") GOSUB250:SC=SC+100:MUSIC"COEG":RETURN
 280 IF(C1$="&")+(C2$="&") GOSUB250:SC=SC+10:AJ=21:JA=30:AK=41:GOSUB860:RETURN
 290 IF(C1$="●")+(C2$="●") THEN D=1:RETURN
 300 IF(C3$="‖")+(C2$="‖") THEN D=1:RETURN
 310 IF(C1$=" ")+(C2$=" ") THEN Y=Y+F:RETURN
 320 IF(C1$=CHR$(M(I-2)))+(C2$=CHR$(M(I-2))) THEN M(I-2)=M(I-2)+1:CURSOR18-M,23:
PRINTSTRING$(CHR$(M(I-2)),10);:O=1
 330 IFO=1 THEN POKE3863,2:FORMU=30TO20STEP-1:POKE3866,MU:USR(3860):NEXTMU:AK=2:
AJ=20:JA=30:GOSUB860:O=0
 340 F=-F:F2=F:RETURN
 345 REM
 350 DIMKU$(2),KD$(2),B$(2),T$(2),M(100),Y(100),B(100),M$(10):HI=0
 355 REM---ｷｬﾗｸﾀｰ,ｶﾍﾞ ﾉ ｾｯﾃｲ---
 360 K1$=CHR$(12)+CHR$(18)+CHR$(2)+CHR$(14)
 370 K2$="o■■ヌLW"+CHR$(2)+CHR$(13)+"O"
 380 K3$="`━‖■"
 390 K4$="■H n⊐dヤ‖`"+CHR$(24)
 400 K5$=CHR$(15)+"c■■7o"+CHR$(2)+CHR$(13)+CHR$(8)
 410 K6$="■┴~ホf■‖` "
 420 C$=STRING$(CHR$(0),8):CL$=STRING$(CHR$(0),16)
 430 KU$(0)=K1$+CHR$(21)+CHR$(17)+CHR$(17)+K2$+C$+K3$+"P"+CHR$(16)+CHR$(16)+K4$+
C$
 440 KU$(1)=K1$+CHR$(17)+CHR$(21)+CHR$(17)+K5$+C$+K3$+CHR$(16)+"P"+CHR$(16)+K6$+
C$
 450 KU$(2)=K1$+CHR$(17)+CHR$(19)+CHR$(17)+K2$+C$+K3$+CHR$(16)+"O"+CHR$(16)+K6$+
C$
 460 KD$(0)=C$+K1$+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(21)+K2$+C$+K3$+CHR$(16)+CHR$(16)+"P"+K
4$
 470 KD$(1)=C$+K1$+CHR$(17)+CHR$(21)+CHR$(17)+K5$+C$+K3$+CHR$(16)+"P"+CHR$(16)+K
6$
 480 KD$(2)=C$+K1$+CHR$(17)+CHR$(19)+CHR$(17)+K2$+C$+K3$+CHR$(16)+"O"+CHR$(16)+K
6$
 490 FORI=0TO10:READA,B:M$(I)=M$(I)+STRING$(CHR$(1),1):C=0:D=A:A1$="‖":GOSUB570
 500 C=1:D=3:A1$=" ":GOSUB570
 510 C=A+4:D=B:A1$="‖":GOSUB570
 520 C=1:D=3:A1$=" ":GOSUB570
 530 C=1:D=16-B:A1$="‖":GOSUB570
 540 NEXTI
 550 FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
 560 RETURN
 570 FORJ=CTOD:M$(I)=M$(I)+A1$+CHR$(1)+CHR$(4):NEXTJ:RETURN
 580 GRAPH I1,C,O1:PRINTCHR$(6)
 585 REM---ｾﾂﾒｲ---
 590 CURSOR8,3:PRINT"***** KAMAKIRI GAME *****"
 600 POSITION52,52:PATTERN-24,KD$(1)
 610 CURSOR9,8:PRINT"------- YOU"
 620 CURSOR7,11:PRINT"● ------- BOMB (YOU-1)"
 630 CURSOR7,13:PRINT"& ------- BUTTERFRY (10POINT)"
 640 CURSOR7,15:PRINT"$ ------- BONUS (100POINT)"
```

★ＪＲ－100の広告のスミに「気軽なＢＡＳＩＣ練習機」だって!!これじゃ他機のひき立て役だ!!（神奈川県鎌倉市・田端明成11才）……【影：そんなことない！ある！ない！……あ～あ，ヒマワリがタワシになっちゃった。】

```
650 MUSIC"-C3CEG-DDFAG1GG2AB+CB0#AA#GG#FFE#DD#CCR2-C3CEG-DDFAG3GAB+C5"
660 CURSOR13,19:PRINT"HIT ANY KEY !!"
670 GETS$:IFS$<>"" THEN RETURN
680 GOTO670
685 REM---DIE---
690 AJ=31:JA=40:AK=20:KM=KM-1
700 IFF=1 THEN FORD=1TO5:POSITION19*8,Y*8:PATTERN-24,KD$(0):GOSUB860:POSITION19
*8,Y*8:PATTERN-24,KD$(1):GOSUB860:NEXT:GOTO720
710 FORD=1TO5:POSITION19*8,Y*8:PATTERN-24,KU$(0):GOSUB860:POSITION19*8,Y*8:PATT
ERN-24,KU$(1):GOSUB860:NEXT
720 PRINTCHR$(6):GRAPH C:IFKM>0 THEN 970
725 REM---GAME OVER---
730 PRINTCHR$(6):POKE$952,166
740 CURSOR12,5:PRINT"G A M E  O V E R"
750 IFHI<SC THEN HI=SC
760 CURSOR12,9:PRINT"HIGH SCORE:";HI:CURSOR12,12:PRINT"YOUR SCORE:";SC
770 MUSIC"E3+C5+E+ER+#C3+D5+F+F+A7+B3+B+B+B+A5+B+#B"
780 CURSOR13,15:PRINT"REPLAY ? [Y/N]"
790 GETA$:IFA$="Y" THEN SC=0:GOTO 820
800 IFA$="N" THEN END
810 GOTO790
820 CURSOR10,15:PRINT"ｾﾂﾒｲｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽｶ ? [Y/N]"
830 GETA$:IFA$="Y" THEN GOSUB580:GOTO30
840 IFA$="N" THEN 30
850 GOTO830
855 REM---SOUND SUB---
860 POKE3863,AK:FORMU=AJTOJA:POKE3866,MU:USR(3860):NEXTMU:RETURN
865 REM---ｶﾍﾞ DATA---
870 DATA1,6,1,13,2,10,3,11,8,13,6,13,3,9,4,10,5,10,6,11,4,10
880 DATA219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
890 DATA214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
900 REM---ｶﾍﾞ,ﾄﾗﾝﾎﾟﾘﾝ ﾉ ｾｯﾃｲ---
910 FORI=0TO55
920 M(I)=INT(RND(1)*3)+30
930 Y(I)=INT(RND(1)*11)
940 NEXTI
950 RETURN
955 REM---START!!---
960 I=1
970 X=13:Y=12:F=1:F2=F:POKE$952,0
980 PRINTCHR$(6);"SCORE:";SC;TAB(15);"HI-SCORE:";HI:PRINT
990 FORL=1TOKM:POSITION235+L*16,0:PATTERN-24,KU$(1):NEXTL
1000 FORL=0TO79:LINEL,16,L,199:LINE319-L,16,319-L,199:NEXTL
1010 PRINTSTRING$("♥",40);
1020 CURSOR10,23:PRINTSTRING$("-",30);
1030 CURSOR10,15:PRINTSTRING$("o",5);
1040 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,KD$(1)
1050 MUSIC"F3C-FC-EC-EC-F"
1060 CURSOR12,10:PRINT"READY?"
1070 GETS$:IFS$="" THEN 1070
1080 CURSOR12,10:PRINT" GO ! "
1090 FORL=1TO6:USR($A000):X=X+1:Y=Y+.5:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,KD$(2):POSITI
ONX*8-8,Y*8+4:PATTERN-16,CL$:NEXTL
1100 IFM>5 THEN M=0
1110 GOTO50
1115 REM---FINISH---
1120 PRINTCHR$(6):CURSOR28,10:PRINT"  /\"
1130 CURSOR28,11:PRINT"/┌┐\"
1140 CURSOR28,12:PRINT"┌──┐"
1150 CURSOR28,13:PRINT"‖  ‖"
1160 CURSOR28,14:PRINT"‖  ‖"
1170 CURSOR28,15:PRINT"└──┘
1180 IFY>14 THEN 1210
1190 FORYY=YTO11:FORK=0TO1:POSITION19*8,YY*8:PATTERN-24,KD$(K):MUSIC"+B3":NEXTK
,YY:GOSUB1230
1200 FORMM=1TO5:FORK=0TO1:POSITION19*8,YY*8:PATTERN-24,KD$(K):MUSICCHR$(K*2+43)
+"G":NEXTK,MM:GOTO1240
1210 FORYY=YTO14STEP-1:FORK=0TO1:POSITION19*8,YY*8:PATTERN-24,KU$(K):MUSIC"+B3"
:NEXTK,YY:GOSUB1230
1220 FORMM=1TO5:FORK=0TO1:POSITION19*8,YY*8:PATTERN-24,KU$(K):MUSICCHR$((K*2)+4
3)+"G":NEXTK,MM:GOTO1240
1230 FORI=1TO10:USR($A000):MUSIC"+#B0":NEXT:RETURN
1240 MU$="C3AC#ACBC#B"
1250 MUSICMU$;MU$;"C3ACC#E+CF#AAF#G#EG7"
1260 CURSOR16,19:PRINT"PRESENT":CURSOR14,21:PRINT"1000 POINTS !"
1270 MUSICMU$;MU$;"C3AC#ACB+C+#C9+C3+FR5"
1280 FORI=1TO1000:NEXT:SC=SC+1000:PRINTCHR$(6):GRAPH C:GOTO40
```

★今，いなかではレンコン族だべ～。(大阪府高槻市・**野菜畑の王者13才**)……【**編**：んだな～，おらっちもレンコン作ってるけどよ，おめえっちはどーだ？**影**：んにゃ，おらっちはニンジンだども，ギャグにはなりませんネ／】



MZ-80B/2000(G-RAM1)用

ACTION BUGGY

加藤 健吉

悪いことをしたおじさん（ぼくらの学校にいる鈴木滋雄君というアホ者のあだな）が，カッコイーポンコツ・バギーに乗っかって，ベーマガ島を脱します。さて，どうなることやら。

操作方法

バギーの操作は，[8][2][4][6]で上下左右に移動し，[SPACE]キーでジャンプです。

RUNさせて，どれかキーを押すとゲーム・スタートです。道路と川が表示されて，じきに鉄球がでてきます。こいつをとびこすと100点。また，道路がところどころ切れていますから，ジャンプしてください。

画面がスクロールすると，スコアに10点加算されます。バギーは1万点で1台追加です。僕のハイ・スコアは，15870点です。

プログラムについて

ハイ・スコアが出ると，3文字のネーミングができます。キー操作は，[6]でA，B，C，D…となっていき，[4]でD，C，B，Aと逆もどりして[SPACE]で文字の登録です。

★CHECKER FLAG

影：ウヒョ！　アクションいっぱいのアウト・ドアー・スポーツだぜ!!

編：どこかのゲーム・センターで見たような覚えがあるけどね。

Dr.D：動きのあるゲームだな。どれ中味を探ってみるか。ふむ，この程度のプログラムなら，他機種にも移植できそうだぞ。

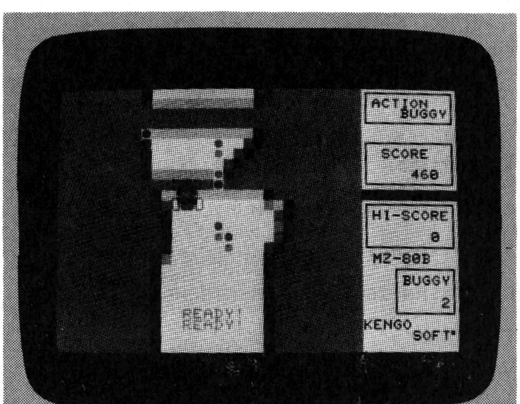
編：ところで，Dr.は最近スポーツやってますか？

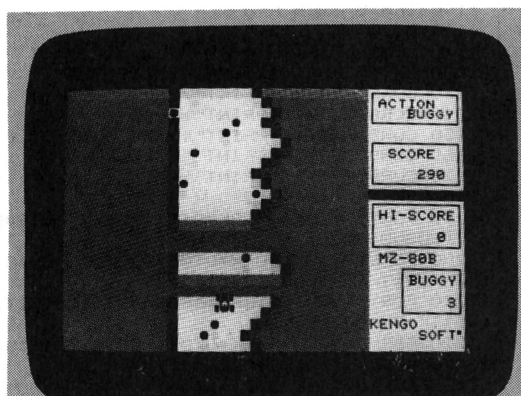
Dr.D：もちろんさ。ワシはこう見えても運動神経はバツグンなのだよ。ハッハッハ!!

影：そうかなー？　さっき編集部の前の廊下で，足をすべらせてころんでたのはだーれ？

Dr.D：グフッ！　ここの廊下はワックスが効いていてよくスベルのじゃ！

《写真1》スタート!!　ジャンプ！ジャンプ!!





《写真2》タイミングが非常にむずかしい！

★FMの本を買った。よろこんで家で見てみるとラジオのFMだった！（長野県諏訪市・谷口朋也12才）……【編：ベーマガを買うときは「月刊マイコンBASIC MAGAZINEを下さい!!」――って言うと疲れるョ！】

```
 10 CONSOLEC40,S0,24,R:GRAPHI1,C,O1:TEMPO7
 20 DIM CA$(3),DO$(4),AR$(28):CL$=STRING$(CHR$(0),24)
 21 FORI=1TO26:AR$(I)=CHR$(I+64):NEXT:AR$(27)=".":AR$(28)=" "
 25 HS$="MZB"
 30 CURSOR14,12:PRINT"JUST A MOMENT"
 40 GOSUB9000
 50 PRINTCHR$(6);:SC=0:CA=3:F=0:FR=1:LE=0:FO=15
 60 CURSOR0,3:PRINT"┌──────────────────────────────────────┐"
 70 CURSOR0,4:PRINT"│        A C T I O N   B U G G Y       │"
 80 CURSOR0,5:PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
 90 CURSOR 20,8:PRINTSTRING$(CHR$(31),3);"....RIVER":CURSOR20,10:PRINTSTRING$(CH
R$(30),3);"....FENCE":CURSOR22,12:PRINTCHR$(147);"....BALL"
 91 CURSOR18,6:PRINT"───── CAST ─────":CURSOR18,14:PRINT"────────────────"
 92 CURSOR0,11:PRINT" ── KEY FANC. ──"
 94 CURSOR5,12:PRINT"  ┌─┐"
 95 CURSOR5,13:PRINT"  │8│"
 96 CURSOR5,14:PRINT"┌─┼─┼─┐"
 97 CURSOR5,15:PRINT"│4│ │6│"
 98 CURSOR5,16:PRINT"└─┼─┼─┘   ┌─────┐"
 99 CURSOR5,17:PRINT"  │2│     │SPACE│....JUMP"
 100 CURSOR5,18:PRINT"  └─┘     └─────┘"
 101 CURSOR2,20:PRINT"HI-SCORE";SPACE$(7-LEN(STR$(HS)));HS
 102 CURSOR20,20:PRINT"NAME:";HS$
 110 CURSOR13,22:PRINT"HIT ANY KEY"
 120 GETA$:IFA$=""THEN120
 130 PRINTCHR$(6):GRAPHC
 140 FORI=0TO24:CURSOR0,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),30);:NEXT:FORI=0TO20:CURSOR9,I:P
RINTCHR$(30);"            ";CHR$(30);:NEXT
 142 CURSOR30,10:PRINTSTRING$(CHR$(30),10);
 145 CURSOR12,5:PRINT"READY!":CURSOR13,19:PRINT"START"
 150 CURSOR30,0:PRINT"┌────────┐":CURSOR30,1:PRINT"│ACTION  │":CURSOR30,2:PRINT"
│   BUGGY│":CURSOR30,3:PRINT"└────────┘"
 160 CURSOR30,5:PRINT"┌────────┐":CURSOR30,6:PRINT"│ SCORE  │":CURSOR30,7:PRINT"
│        │":CURSOR30,8:PRINT"│        │":CURSOR30,9:PRINT"└────────┘"
 170 CURSOR30,11:PRINT"┌────────┐":CURSOR30,12:PRINT"│HI-SCORE│":CURSOR30,13:PRI
NT"│        │":CURSOR30,14:PRINT"│        │":CURSOR30,15:PRINT"└────────┘"
 180 CURSOR31,16:PRINT"MZ-80B":CURSOR30,22:PRINT"KENGO"
 185 CURSOR35,23:PRINT"SOFT°";
 190 CURSOR33,17:PRINT"┌─────┐":CURSOR33,18:PRINT"│BUGGY│":CURSOR33,19:PRINT"│
   │":CURSOR33,20:PRINT"│     │":CURSOR33,21:PRINT"└─────┘"
 200 PRINTCHR$(5)
 210 CURSOR37-LEN(STR$(SC)),8:PRINTSC:CURSOR37-LEN(STR$(HS)),14:PRINTHS:CURSOR37
,20:PRINT CA
 220 PRINTCHR$(5)
 230 X=14:Y=16:CH=1:JU=0:FX=10:FF=10
 240 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,CA$(CH):FORN=0TO1:MUSIC"E2F2G2A+C4AR1":NEXT:FORN
=0TO5:MUSIC"+C2R0":NEXT
 241 IF INT(RND(1)*10)>5 THEN CURSOR FX+INT(RND(1)*FF-FR)+1,0:PRINTCHR$(147)
 242 USR($A000)
 250 CURSOR0,0:PRINTSTRING$(CHR$(31),30):F1=FX:FX=FX+SGN(RND(1)*10-4.5):IF(FX<0)
+(FX>20-FO)THEN FX=F1
 260 H1=FF:FF=FF+SGN(RND(1)*10-4.5):IFFF>FOTHEN FF=H1
 265 IF FF<1 THEN FF=1
 270 FO=FO+SGN(RND(1)*10-4.5):IFFO<1 THEN FO=1
 275 IF FO>15 THEN FO=15
 280 CURSOR FX,0:PRINTCHR$(30);STRING$(CHR$(32),FF);CHR$(30)
 290 IF INT(RND(1)*10)+LE>9 THEN CURSOR0,0:PRINTSTRING$(CHR$(31),30):CURSOR0,1:P
RINTSTRING$(CHR$(31),30)
 295 LE=LE+0.001:IF LE>2 THEN L=2
 300 SC=SC+10:CURSOR37-LEN(STR$(SC)),8:PRINTSC:IF(SC>=10000)*(F=0)THEN CA=CA+1:C
URSOR 37,20:PRINTCA:MUSIC"CODEFGCDEFGCDEFG":F=1
 310 USR(1140):GETA$:X1=X:Y1=Y:MUSIC"-#DO"
 320 IF(A$="4")*(X>1)THEN X=X-1:POSITION(X+3)*8,Y*8:PATTERN-24,CL$
 321 IF(A$="6")*(X<27)THEN X=X+1:POSITION(X-1)*8,Y*8:PATTERN-24,CL$
 322 IF(A$="8")*(Y>3)THENY=Y-1:POSITIONX*8,(Y+3)*8:PATTERN-8,CL$
 323 IF(A$="2")*(Y<22)THENY=Y+1:POSITIONX*8,(Y-1)*8:PATTERN-8,CL$
 330 IF (A$=" ")*(JU=0)  THEN JU=1:MUSIC"+GO"
 345 IF JU=2 THEN CH=CH-1:IF CH=1 THEN JU=0
```

★なぜか前ページの人の考えていることと全く同じです。(和歌山市・林 伸普12才)……【**編**：ベーマガを買うときは「月刊マイコンBASIC MAGAZINEを下さい!!」って言うと疲れるヨ!って，あーあ，二度疲れた!】

```
 350 IF JU=1 THEN CH=CH+1:IF CH=3 THEN JU=2
 360 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,CA$(CH)
 370 CR$=CHARACTER$(X+1,Y+1):IF(JU=0)*((CR$=CHR$(31))+(CR$=CHR$(147))+(CR$=CHR$(
30)))THEN GOTO 7000
 375 IF(CR$=CHR$(147))*(JU<>0)THENSC=SC+100:CURSORX,Y+1:PRINT"100"
 600 GOTO 241
 7000 FOR J=1TO10:RESTORE11140:FORI=1TO4:POSITIONX*8+5,Y*8+6:PATTERN-16,DO$(I):R
EADM$:MUSICM$:NEXTI,J
 7010 CA=CA-1:CURSOR37,20:PRINTCA:IF CA<1 THEN 7030
 7020 GRAPHC:GOTO 130
 7030 MUSIC"R9RR":GRAPHC:PRINTCHR$(6):T$=" GAME OVER ":X=12:Y=10:GOSUB7200
 7040 T$="Made by. KENGO.K":X=20:Y=23:GOSUB7200
 7050 MUSIC"R9RR":PRINTCHR$(6):IFSC=<HSTHEN50
 7055 HS=SC:HS$=""
 7060 CURSOR8,10:PRINT"YOUR SCORE IS HI-SCORE"
 7070 CURSOR15,18:PRINT"┌─┐┌─┐┌─┐"
 7071 CURSOR15,19:PRINT"│ ││ ││ │"
 7072 CURSOR15,20:PRINT"└─┘└─┘└─┘"
 7080 AB=1:CX=16:NN=1
 7090 USR(1140):GETA$:IFA$="4"THENAB=AB-1:IFAB<1THENAB=28
 7095 IFA$="6"THENAB=AB+1:IFAB>28THENAB=1
 7100 IFA$=" "THEN7190
 7105 CURSORCX,19:PRINT AR$(AB):MUSIC"R5":GOTO7090
 7180 MUSIC"R9R":GOTO50
 7190 HS$=HS$+AR$(AB):AB=1:CX=CX+3:IFCX>=24THEN7180
 7191 GOTO7105
 7200 FOR I=1 TO LEN(T$):CURSORX+I,Y:PRINTMID$(T$,I,1):MUSIC"R1":NEXT:RETURN
 8999 REM------- DATA / ﾖﾐｺﾐ --------
 9000 LIMIT$9FFF:RESTORE:FOR I=0 TO 68:READA:POKEI+40960,A:NEXT
 9010 FOR I=0TO3:READA:POKE1140+I,A:NEXT
 9020 FORJ=1TO3:FOR I=1 TO 72:READA:CA$(J)=CA$(J)+CHR$(A):NEXTI,J
 9030 FORJ=1TO4:FORI=1TO32:READA:DO$(J)=DO$(J)+CHR$(A):NEXTI,J
 9040 RETURN
 9998 REM--------- ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ----------
 9999 REM**** ｽｸﾛｰﾙ ********
 10000 DATA 219,232,203,255,211,232,33,231,211,183,213
 10010 DATA 17,50,0,237,82,209,17,221,211,6,24
 10020 DATA 221,33,10,0,253,33,30,0,167,197,253
 10030 DATA 229,193,237,184,221,229,193,237,66,235,237
 10040 DATA 66,235,193,16,238,98,107,27,175,119,253
 10050 DATA 229,193,11,237,184,201,119,253,229,193,11
 10060 DATA 237,184,201
 10061 REM***** ｷｰ ｽｷｬﾝ ******
 10070 DATA 175,195,1,9
 11000 REM --------- BUGGY(1) / ﾃﾞｰﾀ ------
 11010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,6,6,6,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,125
,255,125,198,130,146,254,254,124
 11020 DATA 56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,0,0,0,0,192,192,192,192,0
,0,0,0,0
 11030 REM --------- BUGGY(2) / ﾃﾞｰﾀ ------
 11040 DATA 0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,0,0,0,14,14,14,14,14,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,12
5,125,255,125,125,198,130,130,146,254,254
 11050 DATA 254,124,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192,192,0,0,0,224,224,224,
224,224,0,0,0,0,0
 11060 REM --------- BUGGY(3) / ﾃﾞｰﾀ ------
 11070 DATA 126,66,66,66,67,66,66,127,7,15,15,15,15,1,125,133,133,135,133,133,13
5,133,133,124,124,254,254,254,255,254,255,255,131,1,1,17,255,255,255,255,255
 11080 DATA 255,255,255,255,255,255,255,252,132,132,132,132,132,252,192,224,240,
240,240,240,128,190,161,161,161,225,161,225,161,161,62
 11090 REM --------- BOMB(1~4)-------------
 11100 DATA 0,0,0,0,0,0,1,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0
 11110 DATA 0,0,0,3,15,10,20,16,26,5,15,3,0,0,0,0,0,0,0,128,224,224,48,48,144,96
,224,128,0,0,0,0
 11120 DATA 0,7,31,56,56,116,99,96,112,106,48,56,31,7,0,0,0,192,176,120,24,44,76
,20,132,28,72,184,112,192,0,0
 11130 DATA 128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25
,88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
 11140 DATA -C2,+#C,-D,-#D
```

★★★★★★★セブンスターでした。（神奈川県藤沢市・**三浦　剛13才**）……【**編**：タバコは体に悪いよ！プカプカ❁**影**：ほんとだネ！プカプカ❁**編集長**：と言いつつ，なんだそのプカプカってのは？**編・影**：ンプカプカ❁】



MZ-80B/2000(G-RAM1)用

羅生門

山口忠彦&山下功

ストーリー

ある日の暮れがたのことである。ひとりの下人が羅生門の下で雨やみを待っていた。下人は腹がへってしょうがなかった。すると，上から柿が落ちてくるではありませんか。そこで，その柿をとって食べようとすると，コウモリやへびも落ちてきました。しかし，下人は危険をかえりみず柿をとるのであった。

説　明

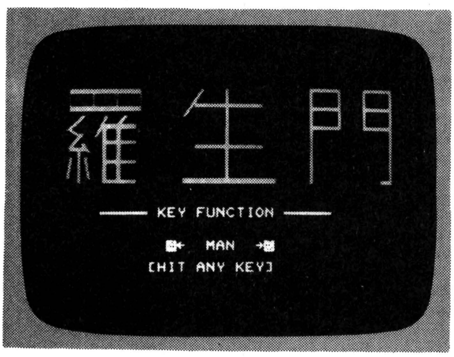
あなたは下人を操作して，コウモリとヘビをよけながら柿をとってください。

操作方法

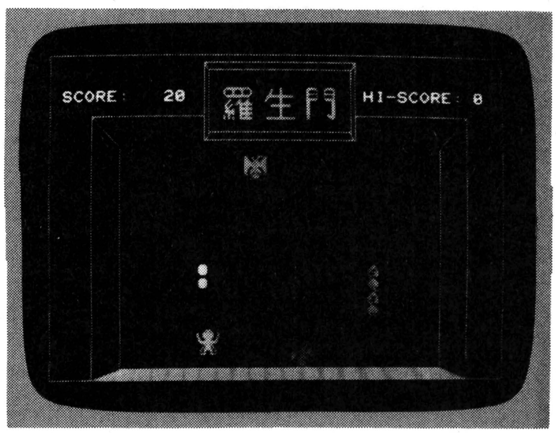
4で左，6で右です。

★CHECKER FLAG

影：羅生門って平城京の正門だったよね。
編：影さん歴史のテスト赤点だったでしょ。羅生門は桓武天皇が平安京の朱雀大路の正門として建てたんですよね～。
影：へー。感心感心。
Dr.D：作者は羅生門にこじつけたけど，単に障害物をよけるプログラムだな，これ。それにしてはスピードがおそいのう。原因は，いろいろな種類の落下物を別々のものとして考えて組んでいるからだ。これを一つにまとめて，乱数を使い，落ちてくる種類をきめるようにすればよいだろう。短く，早い，ベーマガらしいプログラムを作るには，こういう工夫がほしいな。それとタイトルをFor文で書いているが，こりゃ苦労したろうな。ごくろうさん！



◀《写真1》タイトル。カッコイイネ!!



▲《写真2》動きはちょっとノロイけど，オモロ!!



◀《写真3》オシマイ！

★大手メーカー各社にカタログを請求した。一番先に送ってくれた優秀メーカーはカ○オとひ○ち。一番最後の忙がしい(？)メーカーは○ECでした。(新潟県三条市・**大澤勝文16才**)……【**編**：みんなの場合はどうだった？】

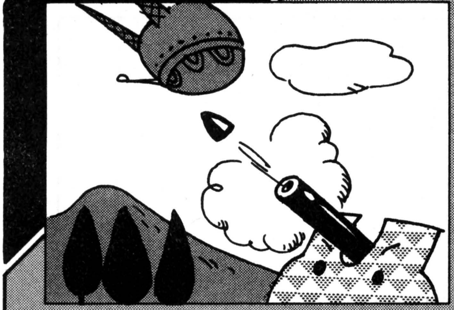
羅生門のプログラム・リスト

```
 100 REM ──── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ────
 110 GOSUB 1240
 115 SC=0:MS=0:HR=0:F=0:A=12:B=8:H=29:V=8:M=20:N=8:X=152:GRAPH C:PRINT CHR$(6)
 120 REM ──── ﾀｲﾄﾙ ────
 130 GOSUB 910:GRAPH C:PRINT CHR$(6)
 140 REM ──── ｶﾞﾒﾝ ────
 150 GOSUB 740
 160 REM ──── ﾒｲﾝ ────
 170 CURSOR 36,3:PRINT HS
 180 CURSOR 9,3:PRINT SC
 190 REM ──── ｺｳﾓﾘ ────
 200 POSITION A*8,B*8:PATTERN -16,C$
 210 A=A+INT(RND(1)*3)-1:B=B+1
 220 IF A<7 THEN A=INT(RND(1)*25)+7
 230 IF A>31 THEN A=31
 240 IF B>22 THEN B=8:A=INT(RND(1)*25)+7
 250 POSITION A*8,B*8:PATTERN -16,CO$
 260 REM ──── ﾍﾋﾞ ────
 270 POSITION H*8,V*8:PATTERN -16,C$
 280 V=V+2
 290 IF V>22 THEN V=8:H=INT(RND(1)*20)+10
 300 POSITION H*8,V*8:PATTERN -16,HE$
 310 REM ──── ｶｷ ────
 320 CURSOR M,N:PRINT " "
 330 N=N+1
 340 IF N>20 THEN 480
 350 CURSOR M,N:PRINT "●"
 360 REM ──── ﾆﾝｹﾞﾝ ────
 370 GET B$
 380 POSITION X,168:PATTERN -16,C$
 390 IF (B$="4")*(X>56) THEN X=X-8
 400 IF (B$="6")*(X<248) THEN X=X+8
 410 POSITION X,168:PATTERN -16,MA$
 420 IF MS=5 THEN 640
 430 IF HR=10 THEN 510
 440 IF ((X/8=A)*(B=21))+((X/8=H)*(V=22)) THEN 640
 450 IF ((X/8+1=A)*(B=21))+((X/8+1=H)*(V=22)) THEN 640
 460 GOTO 180
 470 REM ──── ﾊｽﾞﾚ ｶ ﾄｯﾀｶ ────
 480 IF (M=X/8)+(M=X/8+1) THEN N=9:HR=HR+1:M=INT(RND(1)*26)+7:MUSIC"+CO":SC=SC+1
0:GOTO 350
 490 MUSIC"+GO":MS=MS+1:N=9:M=INT(RND(1)*25)+7:GOTO 350
 500 REM ──── ｸﾘｱｰ ────
 510 CURSOR 9,3:PRINT SC
 520 CURSOR 10,10:PRINT "──── C L E A R ────"
 530 CURSOR 13,17:PRINT "BONUS:"
 540 FOR I=1 TO 10
 550 F=(INT(RND(1)*500)+100)
 560 CURSOR 19,17:PRINT F:MUSIC"+#E"
 570 NEXT I:HR=0:MS=0:FOR K=1 TO 900:NEXT
 580 SC=SC+F
 590 CURSOR 13,20:PRINT "SCORE:";SC
 600 FOR I=1 TO 2000:NEXT
 610 PRINT CHR$(6):GRAPH C
 620 GOTO 150
 630 REM ──── GAME OVER ────
 640 CURSOR 15,14:PRINT "GAME OVER"
 650 TEMPO 5:MUSIC"-C#C+DEF+G+D+C+E+-B#F#G#C#DE#-C#"
 660 IF SC>HS THEN HS=SC
 670 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
 680 CURSOR 10,20:PRINT " Try  Again  [Y/N]"
 690 GET D$
 700 IF D$="Y" THEN 115
 710 IF D$="N" THEN POKE $952,166:GRAPH C:PRINT CHR$(6):END
 720 GOTO 690
 730 REM ──── ｶﾞﾒﾝ ────
 740 LINE 0,0,319,0
 750 LINE 0,0,0,199,30,199,30,40
 760 LINE 319,0,319,199,291,199,291,40
 770 LINE 30,40,109,40
 780 LINE 212,40,290,40
 790 LINE 112,10,208,10,208,50,112,50,112,10
 800 FOR I=192 TO 199
 810 LINE 50,I,270,I,291,199,30,199,50,I:NEXT
 820 LINE 30,40,50,60,50,190
 830 LINE 291,40,271,60,271,190
 840 LINE 112,10,110,5
```

★ベーマガを直訳すると小電算機基本雑誌となる。なんのこっちゃ!?（東京都目黒区・**大熊喜明14才**）……【**編**：Dr.なら喜びそうな名前だネ／**Dr.D**：ワシは明治生れではないぞ。**影**：なにを言うか虫博士／**Dr.D**：虫博士!?】

```
850 LINE 208,10,210,5
860 LINE 112,50,110,55
870 LINE 208,50,210,55
880 LINE 109,5,211,5,211,55,109,55,109,5
882 POSITION 120,20:PATTERN -24,RA$
884 POSITION 149,20:PATTERN -24,SH$
886 POSITION 176,20:PATTERN -24,MN$
890 CURSOR 1,3:PRINT "SCORE:"
892 CURSOR 27,3:PRINT "HI-SCORE:"
894 RETURN
900 REM ――― ﾀｲﾄﾙ ―――
910 FOR I=50 TO 53:LINE 30,I,90,I:NEXT
920 FOR I=30 TO 93 STEP 20:FOR J=53 TO 63:LINE I,J,I,J:NEXT J,I
930 FOR I=63 TO 66:LINE 30,I,90,I:NEXT
940 FOR I=40 TO 43:LINE I,70,I-13,80:NEXT
950 FOR I=28 TO 31:LINE I,80,I+10,85:NEXT
960 FOR I=39 TO 42:LINE I,83,I-10,93:NEXT
970 FOR I=93 TO 95:LINE 30,I,43,I:NEXT
980 FOR I=40 TO 43:LINE I,90,I+5,96:NEXT
990 FOR I=37 TO 39:LINE I,95,I,118:NEXT
1000 FOR I=30 TO 32:LINE I,100,I-3,115:NEXT
1010 FOR I=43 TO 45:LINE I,100,I+3,115:NEXT
1020 FOR I=60 TO 62:LINE I,70,I-9,85:NEXT
1030 FOR I=76 TO 79:LINE 58,I,86,I:NEXT
1040 FOR I=58 TO 61:LINE I,80,I,118:NEXT
1050 FOR I=76 TO 79:LINE I,70,I-5,75:NEXT
1060 FOR I=70 TO 73:LINE I,80,I,118:NEXT
1070 FOR I=87 TO 118 STEP 14:FOR J=1 TO 3:LINE 61,I+J,86,I+J:NEXT J,I
1080 FOR I=140 TO 142:LINE I,50,I-15,70:NEXT
1090 FOR I=60 TO 110 STEP 30:FOR J=1 TO 3:LINE 135,I+J,190,I+J:NEXT J,I
1100 FOR I=115 TO 118:LINE 125,I,201,I:NEXT
1110 FOR I=160 TO 162:LINE I,50,I,118:NEXT
1120 FOR I=230 TO 232:LINE I,50,I,118:NEXT
1130 FOR I=300 TO 302:LINE I,50,I,118:NEXT
1140 FOR I=48 TO 88 STEP 14:FOR J=1 TO 3:LINE 230,I+J,254,I+J:NEXT J,I
1150 FOR I=48 TO 88 STEP 14:FOR J=1 TO 3:LINE 277,I+J,302,I+J:NEXT J,I
1160 FOR I=254 TO 256:LINE I,49,I,79:NEXT
1170 FOR I=276 TO 278:LINE I,50,I,79:NEXT
1180 FOR I=116 TO 118:LINE 292,I,300,I:NEXT
1190 TEMPO 7:MUSIC"C3D1#D2C2#F4G4"
1200 MUSIC"C3D1#D2C2#F5"
1210 CURSOR 7,17:PRINT "――― KEY FUNCTION ―――"
1220 CURSOR 14,20:PRINT "■←  MAN  →■"
1230 CURSOR 12,22:PRINT "[HIT ANY KEY]"
1232 GET E$
1234 IF E$="" THEN 1232
1236 RETURN
1240 REM ――― ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ―――
1250 CONSOLE C40,N,S0,24:GRAPH I1,C,O1
1252 POKE $952,0:DEF KEY(5)=POKE $952,1667
1270 FOR I=1 TO 32:READ C:CO$=CO$+CHR$(C):NEXT I
1280 FOR I=1 TO 32:READ C:HE$=HE$+CHR$(C):NEXT I
1290 FOR I=1 TO 32:READ C:MA$=MA$+CHR$(C):NEXT I
1300 FOR I=1 TO 72:READ C:RA$=RA$+CHR$(C):NEXT I
1310 FOR I=1 TO 72:READ C:SH$=SH$+CHR$(C):NEXT I
1320 FOR I=1 TO 72:READ C:MN$=MN$+CHR$(C):NEXT I
1330 C$=STRING$(CHR$(0),32)
1340 RETURN
1350 DATA 0,482,230,243,251,255,255,255,243,231,239,205,107,7,3,12,0,123,103,20
7,223,255,255,255,207,231,247,179,214,224,192,48
1360 DATA 0,1,3,7,14,15,8,15,6,3,7,15,15,15,6,3,112,200,200,224,48,240,112,240,
32,192,224,240,240,240,160,192
1370 DATA 3,5,207,207,207,103,99,127,63,5,11,11,23,54,4,62,192,160,243,243,243,
230,198,254,252,160,208,208,232,108,32,124
1380 DATA 0,0,15,31,48,48,48,31,15,0,3,6,12,25,27,30,12,31,31,6,54,54,54,0,0,0,
255,255,195,195,195,255,255,0,6,12,31,183,6,7
1390 DATA 199,198,199,199,6,199,199,0,0,0,240,248,12,12,12,248,240,0,48,96,252,
252,96,252,252,96,252,252,96,252,252,0
1400 DATA 0,0,0,6,6,12,12,31,63,48,96,96,0,7,7,0,0,0,0,0,63,63,0,0,0,24,24,24
,24,24,255,255
1410 DATA 24,24,24,24,255,255,24,24,24,24,24,24,255,255,0,0,0,0,0,0,0,248,248
,0,0,0;0,224,224,0,0,0,0,0,0,252,252,0
1420 DATA 0,0,31,63,48,48,63,48,48,63,63,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,0,
0,0,129,195,66,66,195,66,66,195,129,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,248,252,12,12,252,12,12,252,252,28,28,28,28,28,
28,28,28,220,252,124,24,0
```

★僕の家ではタタミのかわりにベーマガを125cmほど積み重ね，その上で住宅情報を読んでます。（東京都三鷹市・**国語辞典14才**）……【**編**：ははーん，君か編集部の倉庫に住みついたというのは。…すると君はゴキブリ？】



PASOPIA(T)/5用

落下衛星

桑名 英一

西暦2200年，日本やソ連，アメリカなど，多くの国々がここ数百年の間に打ち上げた無数の衛星が，とつぜん地球の地軸の狂いによって落下しはじめた。核エネルギー搭載の衛星を目前にして，あなたはレーザー砲でこの衛星を破壊しなければなりません。

▶操縦方法◀

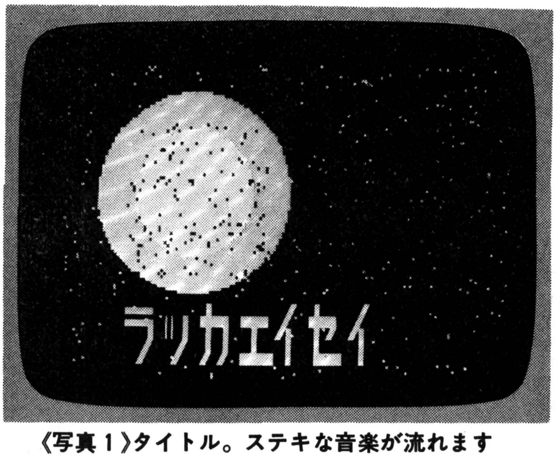
④⑥で左右に，①③で左はし右はしに，それぞれ照準が移動します。スペース・キーでレーザーが発射します。

1回当たると10点プラスされ，はずれると1点マイナスされます。君の腕前に全人類の命がかかっている!!

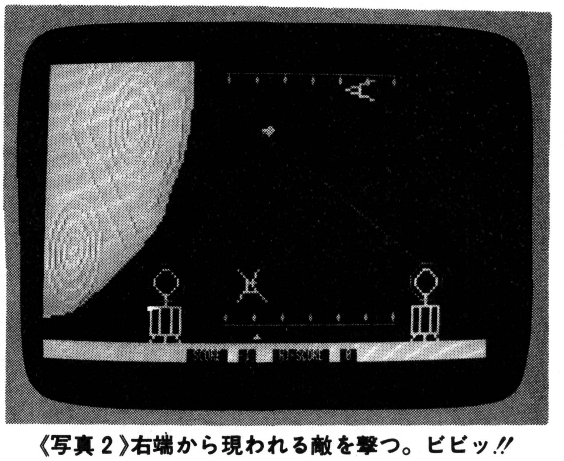
★CHECKER FLAG

編：マイコン歴5か月の作者です。

Dr.D：そうか，それにしてはウマクできてるな。グラフィック表示も画面構成がスッキリしていてケッコウ! ただ一つ，注意したいのはKEYの読み込みのか所だ。ここで使っているINKEY$は，必要以上に押し続けると効かなくなる欠点を持っている。そこでINP関数をこのINKEY$の代わりに使うと——ぜひやってみたまえ。



《写真1》タイトル。ステキな音楽が流れます



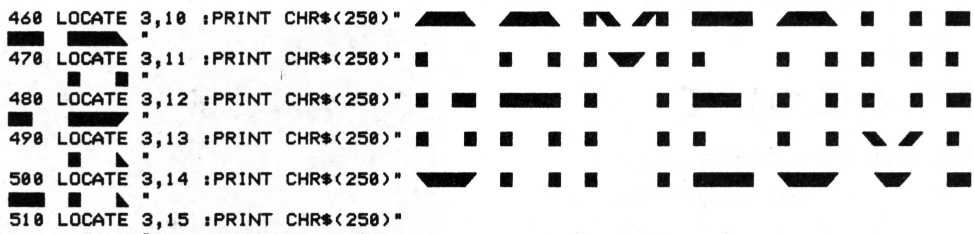
《写真2》右端から現われる敵を撃つ。ビビッ!!

落下衛星のプログラム・リスト

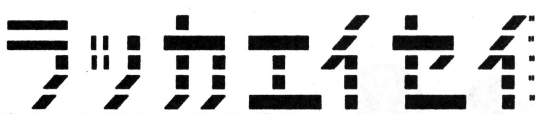
```
10 CLS:SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 7,0:GOSUB 550:HS=0
20 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ****************
30 CLS:S=0
40  FOR I=1 TO 150:F=INT(RND*115)+40   :G=INT(RND*20)+35:C=INT(RND*7)+1:IF C=2 O
R C=4 OR C=7 THEN C=1 OR C=3 OR C=5
50 PSET(F,G),C:NEXT
60 RESTORE 690 :FOR I=1 TO 17:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),7:NEXT
70 LINE(0,90)-(159,95),4,BF:CIRCLE(42,70),4,7:CIRCLE(135,70),4,7
80 RESTORE 700 :FOR I=1 TO 10:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),7:NEXT
90 RESTORE 710 :FOR I=1 TO 9 :READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),7:NEXT
100 PAINT(20,10),1,7
110 RESTORE 720 :FOR I=1 TO 13:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),7:NEXT
120 FOR I=1 TO 20 STEP 4:CIRCLE(30,20),I,7,,,2:NEXT I
130 FOR J=1 TO 20 STEP 4:CIRCLE(10,60),J,7,,,2:NEXT J
140 LOCATE 25,23:PRINT" SCORE ":LOCATE 40,23:PRINT" HI-SCORE ":LOCATE 52,23:PRIN
```

★いっしょうけんめいきれいな字で書いて何度送ってもOFコーナーに載らない。電波新聞社なんて本当にあるのかな？(福島県喜多方市・**青山展久14才**)……【**編**：喜多方は土蔵が多いんだよネ!!**影**：日本酒もウマイネ!】

```
T HS
150 LOCATE 30,0:PRINT CHR$(250)"________________________________________"
160 LOCATE 30,1:PRINT CHR$(250)"◆     ◆     ◆     ◆     ◆     ◆     ◆"
170 LOCATE 30,20:PRINT CHR$(250)"◆     ◆     ◆     ◆     ◆     ◆     ◆"
180 LOCATE 30,21:PRINT CHR$(250)"‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾"
190 '*** ｴｲｾｲ ********************
200 A1=0:A=A-A1
210 IF A1=0 THEN A1=150
220 RESTORE 730 :FOR I=1 TO 9:READ A,B:A=A+A1:PSET(A,B),3:NEXT
230 IF A<50 THEN A=A+A1:GOTO 420
240 '*** KEY SCAN *****************
250 A$=INKEY$:IF A$="4" THEN X=X-4 ELSE IF A$="6" THEN X=X+4
260 IF A$="1" THEN X=50 ELSE IF A$="3" THEN X=125
270 IF X<50 THEN X=50 ELSE IF X>125 THEN X=125
280 '*** ﾀｰｹﾞｯﾄ ******************
290 PSET(X-1,88),7:PSET(X,88),7:PSET(X,87),7:PSET(X+1,88),7:IF A$=" " THEN GOSUB
 330
300 '*** ｴｲｾｲ & ﾀｰｹﾞｯﾄ ｦ ｹｽ *******
310 RESTORE 730 :FOR I=1 TO 9:READ A,B:A=A+A1:PRESET(A,B),0 :NEXT:A1=A1-3:PRESET
(X-1,88),0:PRESET(X,88),0:PRESET(X,87),0:PRESET(X+1,88),0:GOTO 210
320 '*** ｳｯﾀ ﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ *************
330 IF A$=" " THEN CIRCLE(42,70),6,2:CIRCLE(135,70),6,2:LINE(46,64)-(X,20),2:LIN
E(133,64)-(X,20),2:SOUND 45,3
340 CIRCLE(42,70),6,0:CIRCLE(135,70),6,0:LINE(46,64)-(X,20),0:LINE(133,64)-(X,20
),0
350 IF POINT(A,20)<>POINT(X,20) OR POINT(A,21)<>POINT(X,21) THEN S=S-1:RETURN
360 '*** ﾊﾞｸﾊﾂ ﾉ ｼｮﾘ *************
370 FOR I=1 TO 20:COLOR 7,2:SOUND 45,3:COLOR 7,0:SOUND 48,3:NEXT
380 S=S+10:LOCATE 34,23:PRINT S
390 FOR I=1 TO 20 STEP 3:CIRCLE(X,20),I,2,,,.5:SOUND I+10,3:NEXT I:FOR I=1 TO 20
 STEP 3 :CIRCLE(X,20),I,0,,,.5:NEXT I
400 FOR I=0 TO 5:CIRCLE(X,20),I,0,,,.5:NEXT:GOTO 200:RETURN
410 '*** GAME OVER ***************
420 FOR I=0 TO 30 STEP 3:CIRCLE(50,20),I,2,,,2:SOUND I+20,3:NEXT I
430 FOR J=0 TO 30       :CIRCLE(50,20),J,0,,,2:NEXT J
440 IF S>HS THEN HS=S
450 LOCATE 3,9  :PRINT CHR$(250)"
 "
460 LOCATE 3,10 :PRINT CHR$(250)"
470 LOCATE 3,11 :PRINT CHR$(250)"
480 LOCATE 3,12 :PRINT CHR$(250)"
490 LOCATE 3,13 :PRINT CHR$(250)"
500 LOCATE 3,14 :PRINT CHR$(250)"
510 LOCATE 3,15 :PRINT CHR$(250)"
 "
```

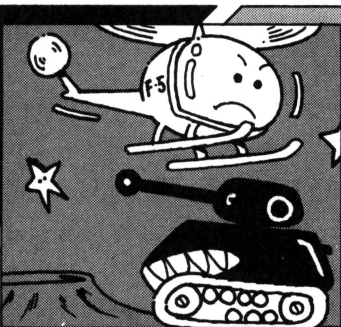


```
520 LOCATE 30,5 :PRINT" PLAY AGAIN ?"
530 LOCATE 30,7 :PRINT" < YES---Y,NO---N >"
540 B$=INKEY$:IF B$="Y" THEN 30 ELSE IF B$="N" THEN END ELSE 540
550  CIRCLE(45,40),33,1:PAINT(45,40),1,1
560  FOR I=1 TO 300:X=INT(RND*160):Y=INT(RND*100):C=INT(RND*7)+1:IF C=2 OR C=3 O
R C=4 THEN C=1 OR C=5 OR C=6 OR C=7
570  PSET(X,Y),C:NEXT
580  CIRCLE(45,40),20,4:PAINT(45,40),4,4
590  FOR I=0 TO 150:X=INT(RND*50)+22:Y=INT(RND*50)+18
600  PSET(X,Y),0:NEXT
610  LOCATE 9,19:PRINT CHR$(250)"
620  LOCATE 9,20:PRINT CHR$(250)"
630  LOCATE 9,21:PRINT CHR$(250)"
640  LOCATE 9,22:PRINT CHR$(250)"
650  LOCATE 9,23:PRINT CHR$(250)"
```



```
660 RESTORE 750  :FOR I=1 TO 18 :READ A,B:SOUND A,B*7:NEXT
670  LOCATE 45,10:PRINT " < RETURN KEY > ":IF INKEY$="" THEN 670 ELSE RETURN
680 '*** DATA ********************
690  DATA 37,87,37,78,37,78,47,78,47,78,47,87,47,87,37,87,40,78,40,87,43,78,43,8
7,42,74,42,78,38,87,37,90,42,87,42,90,46,87,47,90,130,87,130,78,130,78,140,78,14
0,78,140,87
700  DATA 132,87,130,90,135,87,135,90,138,87,140,90,67,66,77,76,74,66,67,76,70,7
0,73,70,70,73,73,105,8,115,5,105,8,115,11,110,7,110,10
710  DATA 50,0,50,10,50,10,49,20,49,20,47,30,47,30,43,40,43,40,40,50,40,50,32,60
,32,60,22,70,22,70,10,80,10,80,0,82
720  DATA 15,0,7,20,7,20,28,60,21,0,13,20,13,20,32,55,47,10,45,30,45,30,37,45,42
,30,36,46,135,74,135,78,133,78,133,87,137,78,137,87,132,87,130,90,135,87,135,90,
138,87,140,90
730  DATA 6,21,7,21,8,20,8,21,8,22,9,20,9,21,9,22,10,21
740  '*** SOUND DATA *************
750  DATA 35,3,33,3,35,3,43,2,42,4,40,2,35,4,35,2,33,2,35,2,36,2,35,2,40,2,43,2,
47,2,47,4,48,2,45,4
```

★僕は電気代のことを考えてマイコン操作は週３日，合計時間９時間以内としている。どうだ泣かせる話だろ!!（埼玉県川口市・**永坂　享15才**）……【**影**：私の場合は週３日３時間しか電気を使わない。必要がないのだ!!】



PASOPIA 7用

影チャンの地球征服

山崎　宏文

ストーリー

時は1987年，遠くベーマガ星雲からとつじょ飛来した影チャン大魔王（ハクション!…**(影)**)は，地球征服をたくらんで月面に前線基地を構えた。いっぽう，宇宙からの怪電波をいち早くキャッチした天文マニアの編君（いつも私がワル者なのだ…**(影)**)は，秘密警察の腕きき中年コンビのDr.Dと編集長に連絡，しかしこの直後，編君は誘拐されてしまう。

Dr.Dと編集長は，スペース・ヘリに乗り月へと向かい，影チャン大魔王のロボ・タンクと戦いながら編君を救出するのだった。

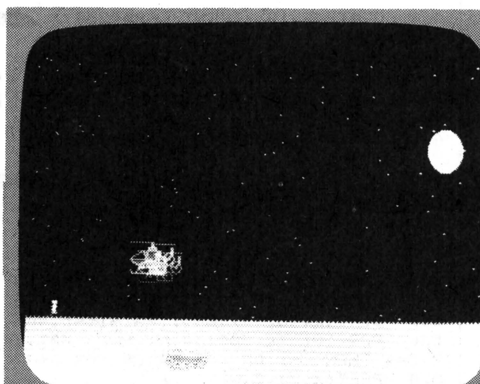
プログラムについて

キーは，[1][2][3][4][6][8]でヘリの移動，編君のま上に来たら降下してください。1310〜1480行のＲＥＭ文をはずすと，スペース・キーでミサイルの発射が可能（動きはのろくなる）です。

このプログラムは，私個人のＢＡＳＩＣアセンブラーですが，初心者にはわかりやすく作りました。

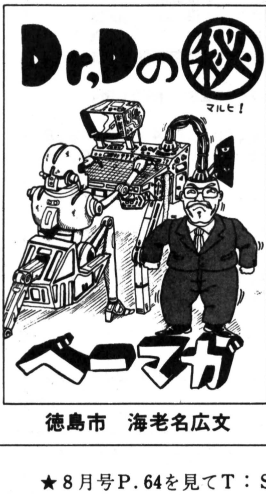
★CHECKER FLAG

影：またワル者になってしまった。読者の期待を裏切ってしまった。自信をなくしてしまった。
編：しまった，しまったとウルサイですね。
影：またおこられてしまった。
Dr.D：山崎君はいつも画面に凝り過ぎて，それでゲームの動きが遅くなるのが欠点だな。
影：山崎君がおこられてしまった。
編：もういいですよ!!
影：オワッテシマッタ。



《写真１》左下の編君を救ってください

評…ウマクかけとるが，ワシはこんなに太ってはいないぞ（Dr・D）

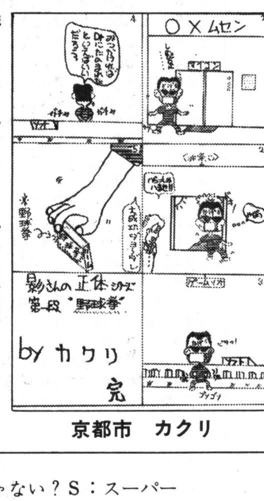


徳島市　海老名広文



山梨県中巨摩郡　ＯＰＥＣ
評…読者が宣伝してくれとはウレシイナ！（編）

評…ヒドイ!!カワイソ!!マンガは4コマにして！（影）



京都市　カクリ

★８月号Ｐ.64を見てＴ：ＳＭってスペースモンスターの略？Ｙ：スーパーマーケットじゃない？Ｓ：スーパーマンだよ！（なんて純な会話なんだ!!）。(東京都中央区・**安島輝久13才**)……**【影：アホらしくてついていけん。】**

```
10 ' ================================
20 ' == H.N.Yamazaki & T.Muraoka ==
30 ' == For PASOPIA 7 ONLY        ==
40 ' == Ver 1.3 BASIC ASSEMBLER  ==
50 ' ================================
60 ' =-=-=-=-=- AFTER RUN MESSENGER =-=-=-=-=-
70 CLS 3:CLEAR:OPTION BASE 0:KEY (0) OFF
80 MA=&HC000:MB=&HC080:MC=&HE000:MD=&HD000
90 PRINT "PASOPIA 7 ニ アラユル DATA ヲ イレテイマス。":PRINT "6 ﾌﾞﾝ オマチクダサイ !"
100 GOSUB 520
110 ' =-=-=-=-=- WIDTH BASIC SYSTEM SUB =-=-=-=-=-
120 SCREEN 2,,,,0
130 CALL MA
140 FOR I=0 TO 320 STEP 3:PSET (I,150),4:NEXT I
150 FOR I=0 TO 100:PSET (RND(1)*319,RND(1)*149),6:NEXT
160 FOR I=0 TO 12 STEP 1:CIRCLE (286,50),I:NEXT I
170 ' =-=-=-=-=- TANK コウゲキ キセキ =-=-=-=-=-
180 ' PI=3.14159:D=PI/180:FOR I=0 TO 360 STEP 5
190 ' X=I:Y=200-SIN(D*I)*50:PSET (X,Y),4:NEXT I
200 ' =-=-=-=-=- KEY MAIN =-=-=-=-=-
210 TY=160:HX=50:HY=50:PUT@ (HX,HY),YOR%
220 S=STICK(0):T=STRIG(0)
230 IF S=1 OR L=1 THEN IF HY-5<1 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HY=HY-5::::::::GOSUB 4
70:GOSUB 1530:L=1
240 IF S=5 OR L=5 THEN IF HY+5>130 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HY=HY+5::::::::GOSUB
 470:GOSUB 1530:L=5
250 IF S=3 OR L=3 THEN IF HX+5>220 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HX=HX+5::::::::GOSUB
 430:GOSUB 1530:L=3
260 IF S=7 OR L=7 THEN IF HX-5<0 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HX=HX-5::::::::GOSUB 4
40:GOSUB 1530:L=7
270 IF S=4 OR L=4 THEN IF HX+5>130 OR HY+5>130 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HX=HX+5:H
Y=HY+5:GOSUB 440:GOSUB 1530:L=4
280 IF S=6 OR L=6 THEN IF HX-5<0 OR HY+5>130 THEN 220 ELSE GOSUB 330:HX=HX-5:HY=
HY+5:GOSUB 460:GOSUB 1530:L=6
290 ' IF T=-1 THEN GOTO 1300
300 CALL MB:GOSUB 480:GOTO 1480:::::::::::::GOTO 220
310 ' =-=-=-=-=- HELCOPTER CLEAR ON =-=-=-=-=-
320 END
330 POKE &HE003,VAL("&H"+HEX$(HX)):POKE &HE006,VAL("&H"+HEX$(HY))
340 POKE &HE00E,VAL("&H"+HEX$(HX+29)):POKE &HE011,VAL("&H"+HEX$(HY+19))
350 CALL MC:RETURN
360 ' =-=-=-=-=- TANK CLEAR ON =-=-=-=-=-
370 POKE &HD003,VAL("&H"+HEX$(TX)):POKE &HD006,VAL("&H"+HEX$(TY))
380 POKE &HD00E,VAL("&H"+HEX$(TX+29)):POKE &HD011,VAL("&H"+HEX$(TY+19))
390 CALL MD:RETURN
400 ' =-=-=-=-=- TANK PUT@ ON =-=-=-=-=-
410 PUT@ (TX,TY),TANK%:RETURN
420 ' =-=-=-=-=- HELCOPTER PUT@ ON =-=-=-=-=-
430 PUT@ (HX,HY),YOR%:RETURN
440 PUT@ (HX,HY),YOL%:RETURN
450 PUT@ (HX,HY),NAR%:RETURN
460 PUT@ (HX,HY),NAL%:RETURN
470 PUT@ (HX,HY),HES%:RETURN
480 ' =-=-=-=-=- TANK PUT@ TEST SUB =-=-=-=-=-
490 GOSUB 370:TX=TX+5
500 IF TX=225 THEN TX=0
510 GOSUB 410:RETURN
520 ' =-=-=-=-=- DATA MAKE SUB =-=-=-=-=-
530 RESTORE 670:FOR I=&HE000 TO &HE01F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
540 RESTORE 690:FOR I=&HD000 TO &HD01F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
550 RESTORE 710:FOR I=&HC050 TO &HC05F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
560 RESTORE 720:FOR I=&HC000 TO &HC02F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
570 RESTORE 750:FOR I=&HC080 TO &HC08F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
580 RESTORE 760:DIM TANK%(300):FOR I=0 TO 150:READ TANK%(I):NEXT
590 RESTORE 850:DIM NAR%(300):FOR I=0 TO 150:READ NAR%(I):NEXT I
600 RESTORE 930:DIM NAL%(300):FOR I=0 TO 147:READ NAL%(I):NEXT I
610 RESTORE 1010:DIM YOR%(300):FOR I=0 TO 151:READ YOR%(I):NEXT I
620 RESTORE 1110:DIM YOL%(300):FOR I=0 TO 150:READ YOL%(I):NEXT I
630 RESTORE 1200:DIM HES%(300):FOR I=0 TO 151:READ HES%(I):NEXT I
640 RESTORE 1290:DIM MAN1%(100):FOR I=0 TO 10:READ MAN1%(I):NEXT I
650 RESTORE 1300:DIM MAN2%(100):FOR I=0 TO 10:READ MAN2%(I):NEXT I
660 RETURN
670 DATA 0E,3C,21,00,00,11,00,00,CD,05,00,0E,44,21,00,00
680 DATA 11,00,00,06,00,3E,C0,CD,05,00,C9,00,00,00,00,00
690 DATA 0E,3C,21,00,00,11,00,00,CD,05,00,0E,44,21,00,00
700 DATA 11,00,00,06,03,3E,C0,CD,05,00,C9,00,00,00,00,00
710 DATA 0E,3C,21,00,00,11,00,00,CD,05,00,C9,00,00,00,00
720 DATA 0E,23,06,28,CD,05,00,0E,24,06,02,CD,05,00,0E,32
730 DATA 06,03,CD,05,00,0E,3C,21,00,00,11,97,00,CD,05,00
740 DATA 0E,44,21,00,14,11,06,02,3E,C0,CD,05,00,C9,00,00
750 DATA 0E,0B,CD,05,00,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA 120,20,8192,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,0,0,0,0,8192,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,0,0
770 DATA 0,0,8192,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,0,0,0,0,8192,512,32,0,0,0,0,0,544,8738
780 DATA 32,0,0,0,0,8192,8194,8738,0,8738,0,0,2,544,512,8738,8738,8738,8738
```

パソピア7

★[あたり]←これを切りとって書店にもっていくともう一冊もらえるよ!?（兵庫県竜野市・**井上卓也14才**）……【**編**：ウソですよ!!**影**：でも楽しいじゃないか。それとも編集部に送ってもらうか？**編**：なにもあげないよー！】

```
790 DATA 8738,8704,8194,8738,0,0,32,0,514,8738,8738,8738,8738,8738,8738,34,8481
800 DATA 8481,8481,8481,8481,8481,8481,544,4386,4369,4369,4369,4369,4625,4642
810 DATA 4385,4385,4369,4369,4369,4369,4385,8480,8481,8722,4625,4386,8722,8465
820 DATA 8225,4385,8481,8465,4385,8481,8465,4385,544,4386,8481,8481,8481,8481
830 DATA 4641,34,8448,8465,8465,4385,8481,8465,8209,0,4610,4626,4626,4626,4626
840 DATA 4626
850 DATA 120,20,0,0,0,1280,0,0,0,0,0,21760,0,20480,0,0,0,0,1280,20480
860 DATA 0,5,0,0,0,0,5,80,0,80,0,0,0,0,85,0,1280,0,0,0,0,0,5,80,20480
870 DATA 0,0,0,0,0,9557,0,20485,0,0,0,0,1280,20514,1285,85,0,0,0,0,21840
880 DATA 20773,21845,0,0,0,0,1285,8789,5461,20480,0,0,0,5,21072,9554,20561
890 DATA 5,0,0,0,1360,8725,21794,0,80,0,0,1280,20741,8786,37,1280,0,0,0
900 DATA 20480,5381,9506,20565,20480,0,0,0,5,21072,80,5,5,0,0,0,20560,9477
910 DATA 1280,0,0,0,0,1280,21840,20514,5,0,0,0,0,20480,8709,1317,0,0,0,0
920 DATA 0,1285,8738,80,0,0,0,0,0,21840,85
930 DATA 120,20,0,0,0,20480,0,0,0,0,0,0,1280,0,21760,0,0,0,0,0,80,1280
940 DATA 20480,0,0,0,0,5,0,5,80,0,0,0,20480,0,0,85,0,0,0,1280,0,5,80,0,0,0
950 DATA 1280,80,20992,85,0,0,0,0,20565,1360,20514,0,0,0,0,21760,5461,21842
960 DATA 5,0,0,0,1280,20736,8789,20565,80,0,0,0,1360,21013,9509,5,80,0,0,5
970 DATA 20992,8738,20562,5,0,0,20480,0,8786,9509,20560,0,0,1280,1280,21077
980 DATA 21026,1360,0,0,0,80,80,9477,5,80,0,0,0,20480,20992,1360,5,0,0,0,0
990 DATA 1360,21794,20485,0,0,0,0,20480,8786,1360,0,0,0,0,0,8709,20514,80,0
1000 DATA 0,0,0,0,21845,5
1010 DATA 120,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1365,1285,1285,1285,20560,20560,20560
1020 DATA 21840,0,0,0,0,0,0,85,0,0,0,20485,0,0,21845,85,0,0,1280,80,0,20736
1030 DATA 5393,0,0,0,20485,0,21760,21845,85,85,0,1280,20565,0,8789,8738,20565
1040 DATA 85,0,20485,20485,21760,8789,21026,80,85,1280,85,21840,8786,8738,85
1050 DATA 0,85,1360,21845,20992,8738,21794,0,0,20560,20485,5,8786,8738,21841
1060 DATA 21845,21845,5,20480,20992,8738,21794,8738,8738,1360,1360,21840,21845
1070 DATA 21845,9557,8738,85,1280,1360,20770,20753,20497,21074,85,0,0,8786,21845
1080 DATA 21845,21072,85,0,0,20992,8738,8786,80,1365,0,0,0,8786,8741,20514,0
1090 DATA 20480,1280,0,21760,21845,21845,80,0,5,80,0,21765,21845,21845,21845
1100 DATA 21845,20565
1110 DATA 120,20,0,0,0,0,0,0,20480,20560,20560,20560,85,0,0,0,0,0,21760,1285
1120 DATA 1285,1285,5,0,0,0,85,0,0,0,0,0,21845,85,0,1280,80,0,0,20736,5393,0,0
1130 DATA 20485,0,0,85,21845,21845,0,1280,80,0,1365,8789,8738,85,1280,20565,0,85
1140 DATA 9477,8738,21845,1280,1360,80,85,0,8789,8738,21797,5,20565,5,0,21760
1150 DATA 8738,9506,21760,20565,21765,21845,21845,8725,8738,37,1360,1360,8709
1160 DATA 8738,21794,8738,9506,1280,0,80,8789,21794,21845,21845,21845,20485
1170 DATA 20485,0,9557,1317,5393,5393,20514,20485,0,0,9557,21765,21845,8789,37,0
1180 DATA 0,20480,85,8709,8741,9506,0,20480,1280,0,1280,8738,8786,37,0,5,80,0
1190 DATA 21765,21845,21845,0,1280,21845,21845,21845,21845,21845,80
1200 DATA 120,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1365,1285,1285,1285,20560,20560,20560
1210 DATA 21840,0,0,0,0,0,0,85,0,0,0,0,0,21845,85,0,0,0,0,20736,5393,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,21845,85,0,0,0,0,0,85,20480,85,0,0,0,0,9477,1280,20992,80
1230 DATA 0,0,0,20992,1360,20565,9477,0,0,0,1280,20514,0,1280,20514,0,0,0,9554
1240 DATA 21845,21845,21077,37,0,0,8709,21026,8738,9506,8738,80,0,20736,21845
1250 DATA 8786,8738,21797,5461,0,0,4437,5393,8738,20770,4369,85,0,5,21845,8789
1260 DATA 8738,21845,85,80,20480,0,8709,21845,8789,80,1280,1280,20565,1280,8738
1270 DATA 8738,20514,1280,20565,4433,21,21765,21845,21845,80,4433,21781,21845,0
1280 DATA 0,0,0,21760,21845
1290 DATA 16,9,30471,30471,28672,28791,28672,30471,28678,1799,112
1300 DATA 16,9,30471,30471,28672,30471,28672,28791,28672,1799,0
1310 ' =-=-=-=-=- HELCOPTER MISSILE =-=-=-=-=-
1320 ' ON L GOTO 1320,1330,1340,1350,1360,1370
1330 ' L=1:CX=HX+14:CY=HY+20:DX=CX     :DY=CY+20:GOTO 1390
1340 ' L=3:CX=HX+29:CY=HY+10:DX=CX+20  :DY=CY    :GOTO 1390
1350 ' L=4:CX=HX+26:CY=HY+19:DX=CX+20  :DY=CY+20:GOTO 1390
1360 ' L=5:CX=HX+14:CY=HY+20:DX=CX     :DY=CY+20:GOTO 1390
1370 ' L=6:CX=HX+4  :CY=HY+19:DX=CX-20 :DY=CY-20:GOTO 1390
1380 ' L=7:CX=HX    :CY=HY+10:DX=CX    :DY=CY-20:GOTO 1390
1390 ' =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1400 ' SCREEN 2,,,,1:LINE (CX,CY)-(DX,DY),PSET,4:FOR J=0 TO 10
1410 ' FOR I=0 TO 1
1420 ' SCREEN 2,,,,,I
1430 ' NEXT I:NEXT J
1440 ' SCREEN 2,,,,1:LINE (CX,CY)-(DX,DY),PSET,0
1450 ' SCREEN ,,,,,0:GOTO 220
1460 ' IF POINT(FX,FY)=7 THEN GOTO ###:' <== ﾋﾄ ﾆ ｱﾀｯﾁｬﾀ ﾄﾞﾅｲｼｮｰ
1470 ' IF POINT(FX,FY)=1 OR POINT(FX,FY)=2 THEN GOTO ###:' ﾔｯﾀｰ ｱﾀｯﾀﾖｰ
1480 ' =-=-=-=-=- MAN MOVE SUB =-=-=-=-=-
1490 IF M=0 THEN 1520
1500 IF M=1 THEN 1510
1510 LINE (MX-1,141)-(MX+8,149),PSET,0,BF:PUT@ (MX,141),MAN1%:M=0:MX=MX+1:GOTO 2
20
1520 LINE (MX-1,141)-(MX+8,149),PSET,0,BF:PUT@ (MX,141),MAN2%:M=1:MX=MX+1:GOTO 2
20
1530 ' =-=-=-=-=- MAN HELCOPTER IF THEN =-=-=-=-=-
1540 IF POINT(HX+15,HY+20)=7 THEN 1560
1550 RETURN
1560 ' =-=-=-=-=- MAN CLEAR =-=-=-=-=-
1570 BEEP:LINE (MX-1,141)-(MX+8,149),PSET,0,BF:MX=0:GOTO 230
1580 ' =-=-=-=-=- HELCOPTER WIDTH OVER =-=-=-=-=-
1590 IF GY=<0 OR  GY=<149 OR GX=>0 OR GX=<230 THEN BEEP
```


★道を歩いてたらDr.Dがいたので感激し握手してもらった。するとみんなが変な目で見るのでよく見てみるとサルのハク製だった。(東京都中野区・**やーさん15才**)……**【一同：グハハハ!!Dr.D：中野の住人はキライだ。】**



PC-6001/mkII用

ALIEN IN MAZE

花岡　利治

ストーリー

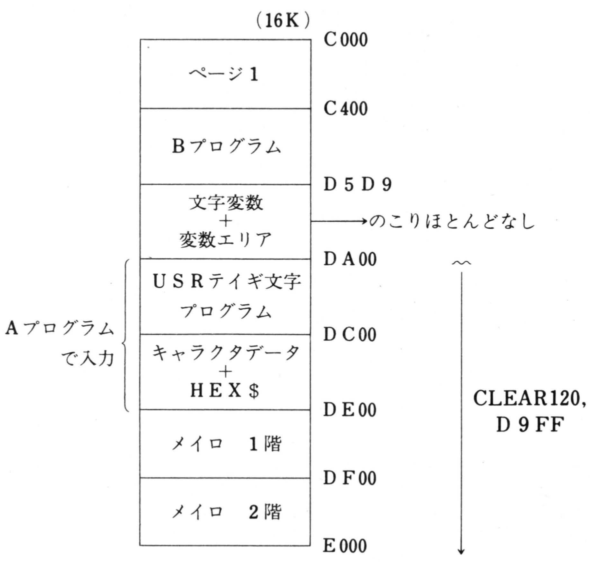
エスパー・スパイは，やっとの思いで敵MZ社の秘密書類T.S.T.を盗みだした。だが，ひょんな事でMZ社のALIEN　MAZEに落ちてしまったのだ。

脱出の方法はただ一つ，ポイント(旗)をある数とって，GOALに駆け込むしかないのだ。しかし，ここは2階建てMAZEになっていて，ポイントやゴールはどこに現われるのかわからない。テレポテーションで1階から2階，2階から1階へとワープし，ALIEN　MAZEからぬけ出そう！

LOAD・& RUN

まず**リスト1**をLOAD → RUNすると，しばらくして画面が表われます。つぎに，SPACE でり**スト2**をLOADしはじめます（テープには**リスト1**のあとに**リスト2**を入れておくこと）。

32Kへの変更点は，**リスト1**の0行をCLEAR50に，**リスト2**の10行をCLEAR120にしてください。



《第1図》メモリ・マップ

ゲーム

移動はカーソル・キー，ワープは SPACE です。旗はALIENが置いていきます。面数＋2本の旗をとると，ゴールが現われ，そこへたどり着くと1面クリアです。

参考文献

ASCII　PC−テクノウ　6001　vol. 1　ASCII社

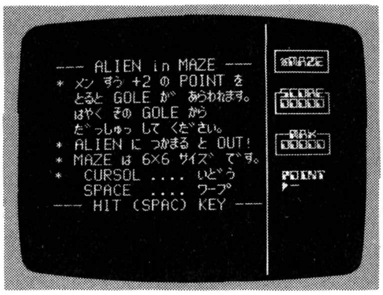
ベーマガ　'83・2月号　GRAPHIC　MAZE　電波新聞社

ベーマガ　'82・パソコンゲーム大全集IIモンスター迷路　電波新聞社

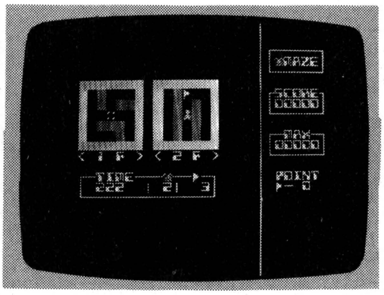
《第1表》変数表

A(　)	エイリアン位置
A1(　)	エイリアン進行方向　MB(A1(　))ででる
B1$(　)	エスパーキャラ　上向き（2パターン）
B2$(　)	〃　下　（〃）
B3$(　)	〃　左　（〃）
B4$(　)	〃　右　（〃）
B$	〃　（表示用）
C	メン数（C＋3がとるべきポイント数）
D	ポイントをとった数
E	SCORE
F	MAX
H	エスパー位置（座標）
H1	〃　（進行用）
L	〃　（階数）
K	エイリアンの数
MA〜MG	メイロ用
MB(　)	方向用配列変数
N$	LITTLE　SCREEN表示用
R	乱数
S	STICK（0）
O	のこり時間
P	PEEK
A2	エイリアン進行用クラグ
Q1$(　)	MUSIC
I, J, Z	凡用
IN$	INKEY$

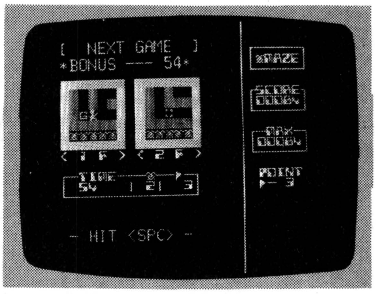
★こんにちは！パソコンによる肩こりを直してくれるDr. Dさんがいらっしゃると聞いてきたのですがー。(大阪府東大阪市・**福田喜美子37才**)……【**編**：あいにくDr. は腰痛で休んでます。**影**：私が肩を一。**編**：危険です!!】



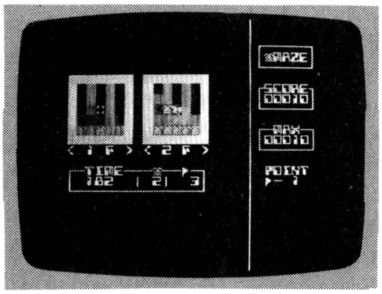
《写真１》ゲームの説明



《写真２》あった，あった!!
旗をみ――っけた!!



《写真３》ゴールです!!
これで１面クリアー



《写真４》エイリアンに近づくと
――ギャーッ!!

★CHECKER FLAG

編：ひさしぶりにピープ・ホール・ゲームの登場です。

影：なんだいそのピープ・ホールって？

編：のぞき窓っていう意味なんです。ところでDr.このタイプの特徴ってなんですか？

Dr.D：ふむ，画面中でスクロールする部分を小さくすることで，時間のかかるプリント・ルーチンを省略して速くできるんだ。動きが速いからリアル・タイムのゲームが楽しめるってことさ。

影：ふーん，そうか。ちっともわからなかったわいわい！

《リスト１》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
0 CLEAR 50,&HD9FF
60000 REM #### USR ﾃｲｷﾞ PLM ###
60010 RESTORE 60210:OUT &H93,2
60020 A$="DA00"
60030 AA=VAL("&H"+A$)
60040 AH=VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
60050 AL=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
60060 FOR I=AA TO AA+&H132
60070 READ A$
60080 POKE I,VAL("&H"+A$)
60090 NEXT
60100 POKE&HFAA3,AL
60110 POKE&HFAA4,AH
60120 POKE&HFA8B,AL+&H30
60130 POKE&HFA8C,AH
60140 POKE&HFAA1,AL+&H26
60150 POKE&HFAA2,AH+1
60154 POKE&HFB08,&HDD
60158 POKE&HFB07,&H70
60160 I=&HDC00
60170 READ A$:IF A$="end" THEN 60190
60180 POKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 601
70
60190 OUT &H93,3
60200 REM ## USRﾃｲｷﾞPLM DATA ##
60210 DATAFE,5C,C2,D2,1C,CD,2A,07,CD,E4,
0D,3E,20,3D,BB,DA
60220 DATA55,07,D5,CF,2C,CD,E4,0D,3E,18,
4F,7B,B9,D2,55,07
60230 DATA3C,E3,0C,00,67,25,22,E5,FF,E1,
C9,00,00,00,00,00
60240 DATAFE,5C,C2,7E,08,CD,2A,07,FE,23,
3E,00,23,28,03,2B
60250 DATA3E,01,32,E4,FF,CD,09,0B,CD,FA,
0A,E5,3A,92,FD,FE
60260 DATA02,DA,55,07,CD,FC,31,46,00,00,
3A,E4,FF,2A,3B,FF
60270 DATAF5,C5,D5,E5,3A,91,FD,57,1E,00,
2A,E5,FF,19,11,00
60280 DATA02,19,EB,E1,C1,C1,F1,F5,C5,D5,
47,7E,23,E5,FE,20
60290 DATADA,55,07,FE,A0,38,02,18,55,4F,
78,B7,28,0B,EB,11
60300 DATA20,00,06,08,36,00,19,10,FB,79,
D6,20,6F,26,00,29
60310 DATA29,29,EB,21,00,DC,19,C1,D1,D5,
C5,00,06,08,7E,23
60320 DATAEB,AE,77,C5,01,20,00,09,C1,EB,
10,F2,E1,D1,3E,D0
60330 DATA18,1E,C1,F1,10,9A,E1,7E,23,FE,
3B,C8,E5,21,E5,FF
60340 DATA36,00,23,7E,FE,17,20,02,36,FF,
34,E1,2B,C9,E1,D1
60350 DATAE5,21,E5,FF,FE,D0,20,0D,7E,FE,
1F,28,03,34,18,30
60360 DATA36,00,23,18,16,FE,CB,20,0D,7E,
FE,00,28,03,35,18
60370 DATA1F,36,00,23,18,13,23,FE,BC,20,
0A,7E,FE,17,20,02
60380 DATA36,FF,34,18,0B,FE,B3,20,0A,7E,
FE,00,CA,55,07,35
60390 DATAE1,18,9F,C3,55,07,E5,21,E5,FF,
36,00,23,36,00,E1
60400 DATAC3,F8,1D
60500 REM ---- PATTAN DATA ----
60510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,66
,99,2C,5A,24,5A,00
60520 DATA 00,66,42,00,00,42,66,00,20,16
,4A,EE,FE,EF,05,08
60530 DATA 10,A0,F7,7F,77,52,68,04,1C,3C
,9C,48,3D,5E,7C,06
60540 DATA 38,3C,39,12,BC,7A,3E,60,08,45
,EF,FE,EE,0A,13,20
60550 DATA 04,C8,50,77,7F,F7,92,10,38,78
,39,12,BC,78,3E,62
60560 DATA 1C,1E,9C,48,3D,1E,7C,46,AA,55
,AA,55,AA,55,AA,55
60570 DATA 00,00,00,1F,10,10,10,10,00,00
,00,FF,00,00,00,00
60580 DATA 00,00,3C,3C,3C,3C,00,00,10,10
,10,10,10,10,10,10
60590 DATA FE,82,82,E2,E2,E2,FE,00,38,08
,08,38,38,38,38,00
60600 DATA FE,02,02,FE,E0,E0,FE,00,FE,02
,02,7E,0E,0E,FE,00
60610 DATA 80,80,C4,C4,FE,1C,1C,00,FE,C0
,C0,FE,0E,0E,FE,00
60620 DATA FE,80,80,FE,E2,E2,FE,00,FE,02
,04,18,38,38,38,00
60630 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,FE,00,FE,82
,82,FE,0E,0E,FE,00
60640 DATA 00,00,00,F0,10,10,10,10,10,10
,10,F0,00,00,00,00
60650 DATA 0C,18,20,60,20,18,0C,00,7E,40
,64,7E,76,70,70,00
60660 DATA 20,18,0C,06,0C,18,20,00,10,10
,10,1F,00,00,00,00
60670 DATA FE,80,80,FE,0E,0E,FE,00,FE,80
,80,E0,E0,E0,FE,00
60680 DATA FC,84,84,FE,E2,E2,E2,00,FE,80
,80,FC,E0,E0,FE,00
60690 DATA FE,8A,8A,EA,EA,EA,E2,00,7C,44
,44,FE,E2,E2,E2,00
60700 DATA 82,82,EE,38,EE,E2,E2,00,FE,8E
,0C,7C,60,E2,FE,00
60710 DATA 7E,4E,4E,7E,70,70,70,00,7E,30
,30,38,38,38,7E,00
60720 DATA FE,A2,30,38,38,38,38,00,E6,E2
,E2,BA,8E,8E,CE,00
60730 DATA 00,60,78,7C,78,60,40,40,00,7E
,42,40,4E,42,7E,00
60740 REM ---- MASSIN HEX$ DATA
60750 DATA CD,41,07,EB,11,A0,DD,D5,06,05
,C5,06,05,7E,EB,77
60760 DATA EB,13,23,10,F8,01,0B,00,09,13
,13,13,13,13,13,C1
60770 DATA 10,E8,D1,3E,31,CD,85,30,C3,53
,32,00,00,00,00,00,end
60800 REM ---- PRINT USR ﾓｼﾞ --
60810 SCREEN4,2,2:CLS:PRINT¥" ":FORI=&H2
0TO&H4D:PRINT¥CHR$(I)+" ";:NEXT
60820 REM ----------------------
60830 REM --- MASSIN HEX$ CLEAR
60840 FOR I=0 TO 33 STEP 11
60850 POKE &HDDA5+I,&HBC
60860 POKE &HDDA6+I,&HCB
60870 POKE &HDDA7+I,&HCB
60880 POKE &HDDA8+I,&HCB
60890 POKE &HDDA9+I,&HCB
60900 POKE &HDDAA+I,&HCB
60910 NEXT
61000 REM ---- LOAD -----------
61010 SCREEN 1,1,2:CLS
61020 PRINT"--- PUSH < F 5 >
61030 SCREEN 4,2,2:LOCATE 1,5
61040 PRINT"--- PUSH [S P C]
61050 IF STRIG(0)=0 THEN 61050
61060 CLOAD"ALIEN"
```

★最近目が疲れて字がぐにゃぐにゃまわって見えるのは気のせいかな、恐さよ〜。(神奈川県横須賀市・**藤井　研**13才)……【**影**：別に，ちっともおかしくないようよ。**編**：一部で文字の乱れがあったことをおわびします。】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR 120,&HD9FF
20 CONSOLE,,,0
30 REM #### ショキ (A)
40 GOSUB 8000
50 READ B1$(0),B1$(1),B2$(0),B2$
(1),B3$(0),B3$(1),B4$(0),B4$(1)
60 DATA #,',$,(,%,),&,*
70 REM #### (B)
80 GOSUB 9010
90 C=0:E=0:K=0
100 H=&HDE88:L=1:D=0:C=C+1
110 GOSUB 9310:GOSUB 8030
115 GOSUB 6510
120 LINE(0,0)-(186,192),0,BF
130 LINE(33,41)-(86,94),1,BF
140 LINE(95,41)-(150,94),1,BF
150 K=K+2:IF K>8 THEN K=2
160 LOCATE¥ 4,12
170 PRINT¥"< 1 = > < 2 = >"
180 PRINT¥" ":PRINT¥"     ,-JIDC-
--!--L-:"
190 PRINT¥"     / 240  /"+STR$(K)
+"/"+RIGHT$("  "+STR$(C+2),3)+"/"
200 PRINT¥"     ?--------------;"
210 FOR I=0 TO K-1 STEP 2
220 A(I)=&HDE22+INT(RND(1)*6)*2+
INT(RND(1)*6)*32
230 A(I+1)=&HDF22+INT(RND(1)*6)*
2+INT(RND(1)*6)*32
240 POKE A(I),33
250 POKE A(I+1),33
255 A1(I)=INT(RND(1)*4)
257 A1(I+1)=INT(RND(1)*4)
260 NEXT
270 GOSUB 4030
280 S1=3
290 B$=B4$(0)
300 GOSUB 5010
350 REM #### MAIN
360 FOR O=240/K TO 1 STEP -1
370 FOR I=0 TO K-1
380 S=STICK(0)
390 IF S=0 THEN S=S1
400 IF S=1 THEN H1=H-16:B$=B1$(I
-INT(I/2)*2):S1=S
410 IF S=5 THEN H1=H+16:B$=B2$(I
-INT(I/2)*2):S1=S
420 IF S=7 THEN H1=H-1 :B$=B3$(I
-INT(I/2)*2):S1=S
430 IF S=3 THEN H1=H+1 :B$=B4$(I
-INT(I/2)*2):S1=S
440 IF STRIG(0) THEN GOSUB 3010
450 P=PEEK(H1)
460 IF P<>43 THEN H=H1:GOTO 480
470 GOTO 505
480 IF P=33 THEN 7010
490 IF P=76 THEN D=D+1:GOSUB 401
0
500 IF P=77 THEN 4510
505 GOSUB 5010:PLAY O1$(I-INT(I/
2)*2)
510 IF PEEK(A(I))=33 THEN POKE A
(I),32
520 A2=(PEEK(A(I)+MB(A1(I)))<>43
)
525 A2=A2+(PEEK(A(I)+MB(A1(I)-1-
4*(A1(I)=0)))<>43)*2
530 A2=A2+(PEEK(A(I)+MB(A1(I)+1+
4*(A1(I)=3)))<>43)*4
540 ON -A2+1 GOTO 1210,550,1010,
1310,1110,1410,1510,1610
550 A(I)=A(I)+MB(A1(I))
560 IF PEEK(A(I))=32 THEN POKE A
(I),33
570 IF A(I)=H THEN 7010
580 IF A(I)=H+MB(INT(S1/2))*2 TH
EN GOSUB 5010
590 LOCATE¥5,15:PRINT¥STR$(O*K-I
-1)+"  "
600 NEXT I
610 NEXT O
620 GOTO 7010
1000 REM #### AILEN RIGHT MOBE
1010 A1(I)=A1(I)-1-4*(A1(I)=0)
1020 GOTO 550
1100 REM #### AILEN LEFT MOBE
1110 A1(I)=A1(I)+1+4*(A1(I)=3)
1120 GOTO 550
1200 REM #### AILEN BACK MOBE
1210 A1(I)=A1(I)+2+4*(A1(I)>1)
1220 GOTO 550
1300 REM #### AILEN MOBE (A)
1310 R=INT(RND(1)*2)+1
1320 ON R GOTO 1010,550
1400 REM #### (B)
1410 R=INT(RND(1)*2)+1
1420 ON R GOTO 1110,550
1500 REM #### (C)
1510 R=INT(RND(1)*2)+1
1520 ON R GOTO 1010,1110
1600 REM #### (D)
1610 R=INT(RND(1)*3)+1
1620 ON R GOTO 1010,1110,550
3000 REM #### WARP
3010 H1=H+256*((L=2)-(L=1))
3020 L=L+(L=2)-(L=1)
3030 IF PEEK(H1)=43 THEN H1=H:GO
TO 3020
3040 LOCATE¥ 7,8:PRINT¥"."
3050 LOCATE¥15,8:PRINT¥"."
3060 PLAY "f64c64f64"
3070 RETURN
4000 REM #### POINT or GOLE
4010 POKE H,32
4020 E=E+10:GOSUB 6510
4030 PLAY " ","a64c64d64"
4040 LOCATE¥27,15:PRINT¥STR$(D)
4050 R=INT(RND(1)*K)
4060 IF C+2=D THEN POKE A(R),77:
RETURN
4070 POKE A(R),76
4080 RETURN
4500 REM #### NEXT GAME
4510 LOCATE 4, 1:PRINT"[   NEXT G
AME  ]"
4520 O=O*K-I
4530 PLAY "f64a64r64a64c64r64c64
f64"
4560 PRINT SPC(4)"*BONUS ---"O"*
"
4570 E=E+O
4580 GOSUB 6510
```

```
4590 LOCATE 5,13:PRINT"- HIT <SP
C> -"
4600 IF STRIG(0) THEN 100
4610 GOTO 4600
5000 REM #### LITTLE SCREEN
5010 P=H-2:N$=""
5040 LOCATE¥8*L-3,6:PRINT¥HEX$(P
-32)+"ウウヒヒヒ"+B$
5050 P=P-256*(H<&HDF00)+256*(H>&
HDF00)
5070 LOCATE¥-8*L+21,6:PRINT¥ HEX
$(P-32)+"ウウヒヒヒ";
5080 PRINT¥#CHR$(34)
5090 RETURN
6500 REM #### PRINT SCORE
6510 LOCATE¥25,7
6520 PRINT¥RIGHT$("0000"+RIGHT$(
STR$(E),LEN(STR$(E))-1),5)
6530 IF E<F THEN RETURN
6540 F=E
6550 LOCATE¥25,11
6560 PRINT¥RIGHT$("0000"+RIGHT$(
STR$(F),LEN(STR$(F))-1),5)
6570 RETURN
7000 REM #### GAME OVER
7010 GOSUB 5010
7015 FOR Z=0 TO 3
7020 FOR J=0 TO 3
7025 FOR I=0 TO 1
7030 LOCATE¥8*L-1,8:PRINT¥CHR$(I
+J+34);
7040 PRINT¥"ヒ"+CHR$(I+J+38);
7050 PLAY Q1$(I),Q1$(I),Q1$(I)
7070 NEXT I,J,Z
7080 PLAY "f1","f1","f1"
7090 PRINT¥"ヒ"+CHR$(33-(O=0))
7100 LOCATE 5,2 :PRINT"[ GAME OV
ER ]
7110 LOCATE 5,13:PRINT" HIT <S>
KEY
7120 EXEC&H1058
7130 FOR I=0 TO 1000
7140 IN$=INKEY$
7150 IF IN$="s" OR IN$="S" THEN
90
7160 NEXT
7170 GOTO 80
8000 REM #### MUSIC
8010 Q1$(0)="f64"
8020 Q1$(1)="b64"
8030 PLAY "s3m9000","s3m9000","s
3m9000"
8100 RETURN
9000 REM #### START SCREEN
9010 SCREEN 4,2,2:CLS:COLOR 1,0,
1
9020 LINE(187,0)-(187,192),1
9030 LOCATE¥24,2:PRINT¥",------;シ
ヒヒヒヒヒヒヒ/!DEGC/シヒヒヒヒヒヒヒ?------;"
9040 LOCATE¥24,6:PRINT¥",@A0BC:シ
ヒヒヒヒヒヒヒ/00000/シヒヒヒヒヒヒヒ?------;"
9050 LOCATE¥24,10:PRINT¥",-DEF-:
シヒヒヒヒヒヒヒ/      /シヒヒヒヒヒヒヒ?------;"
9060 LOCATE¥25,11:PRINT¥RIGHT$("
0000"+RIGHT$(STR$(F),LEN(STR$(F)
)-1),5)
9070 LOCATE¥25,14:PRINT¥"H0IKJシヒ
ヒヒヒヒL-"
```

```
9100 LOCATE0,2:PRINT" --- ALIEN
in MAZE ---"
9110 PRINT" * メン すう +2 の POINT を
"
9120 PRINT"   とると GOLE が あらわれます
。"
9130 PRINT"   はやく その GOLE から "
9140 PRINT"   だっしゅつ して ください。"
9150 PRINT" * ALIEN に つかまる と OUT
!"
9160 PRINT" * MAZEは 6X6 サイズ で
す。"
9170 PRINT" *  CURSOL .... いどう"

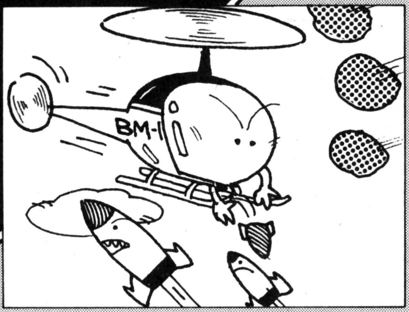
9180 PRINT"    SPACE  .... ワープ
9230 PRINT" --- HIT (SPAC) KEY -
--
9250 IF STRIG(0) THEN RETURN
9260 GOTO 9250
9300 REM #### MAKING MAZE
9310 OUT&H93,2
9320 FOR MA=&HDE00 TO &HDF00 STE
P 256
9330 FOR I=MA+16 TO MA+223
9340 POKE I,43
9350 NEXT
9360 FOR I=MA TO MA+14
9370 POKE I,33
9380 POKE I+224,33
9390 NEXT
9400 FOR I=16 TO 240 STEP 16
9410 POKE MA+I,33
9420 POKE MA+I-2,33
9430 NEXT
9435 POKE MA+34,32
9440 MB(0)= 2:MB(1)= 32
9450 MB(2)=-2:MB(3)=-32
9460 MF=MA+34
9470 ME=MF:R=RND(-TIME)
9475 MC=INT(RND(1)*4)
9480 MD=MB(MC):MB(MC)=MB(1):MB(1
)=MD
9490 FOR I=0 TO 3
9500 MG=PEEK(ME+MB(I))
9505 IF MG=32 OR MG=33 THEN NEXT
:GOTO 9540
9510 POKE ME+MB(I)  ,32
9520 POKE ME+MB(I)/2,32
9530 ME=ME+MB(I):GOTO 9475
9540 MF=MF+32+190*(MF>MA+1920
9550 IF MF=MA+46 THEN 9580
9560 IF PEEK(MF)=32 THEN 9470
9570 GOTO 9540
9580 NEXT MA
9590 OUT&H93,3
9600 MB(0)=-16:MB(1)= 1
9610 MB(2)= 16:MB(3)=-1
9620 RETURN
```

★

★

★

★僕はマイコンのことを毎度こんにちはの略だと思っとりました。(岐阜県羽島市・**影**　乙世13才)……【**影**：オモシロイ！でも，こんにちはより毎度こんばんはの方がいいんじゃないの？**編**：ブルッ!!夏の世の悪夢じゃ!!】



PC-6001/mkII用

ヘリコプター・アタック

ノンマルト

マシン語を使って作った，はじめての作品です。敵の小型ミサイルをよけながら，地上の大型ミサイルに爆弾を投下して爆破するゲームです。

ゲームとプログラム

キーは，カーソルの⇧⇩で上下に，スペース・キーで爆弾投下です。**リスト１**を入力しセーブしたら，**リスト２**を入力し，**リスト１**の後にセーブします。つぎに**リスト１**をＬＯＡＤ，ＲＵＮして，ＯＫサインがでたら**リスト２**をＬＯＡＤ，ＲＵＮしてください。

改　造

自分自身はじめたばかりのマシン語なので，ほとんど理解できないのです。 770行で敵ミサイルのスピードを設定しています。加減したい人は，ＰＯＫＥ＆ＨＤ229,150の150を１～256の整数にしてください。

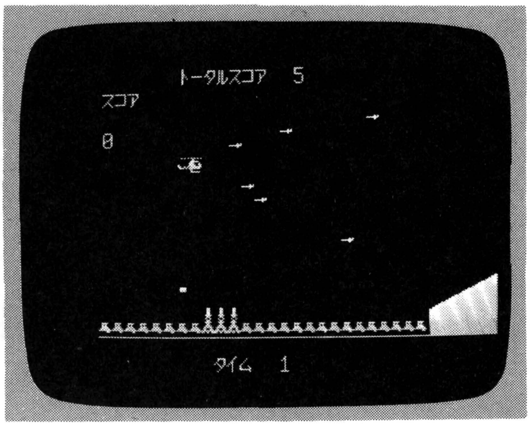
《第１表》アドレス表

D090	地上にミサイルなどを描く
D100	ヘリコプターの移動
D180	爆弾投下と移動
D250	ミサイルの発生と移動
D310	メイン・ルーチン

参考　ゲームの本3　工学社
ＰＣ－ＴＥＣＨＫＮＯＷ　アスキー

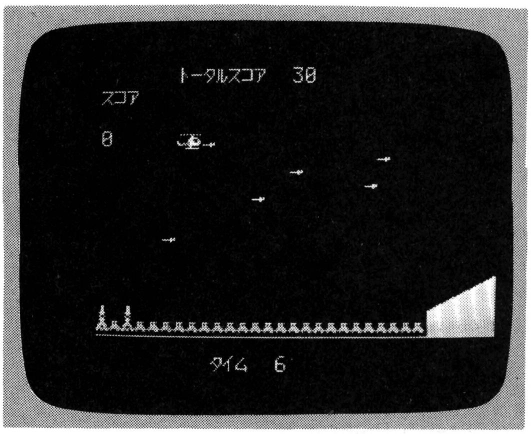
★CHECKER FLAG

影：はやい！　はやい！　ぜったいにはや――いのだ!!　ボカッ!!　アイデデ……。
編：あーあ，コウフンしすぎて柱に頭をぶつけちゃったよ！
Dr.D：いや，たしかに動きがはやいぞ。横スクロールのマシン語ルーチンを使ってるんだが，あまりにもはやいものだからゲームが楽しめない欠点もあるようだ。
影：それは，Dr. がお年寄りだからですよ。
編：アイデアとしては，まあよくあるパターンですから特別ビックリしませんでしたが，マシン語の威力というか，これだけのスピードが可能というお手本として掲載しました。



《写真１》いきなりスタート!!　爆弾投下!!

《写真２》ドン!!　むずかしすぎるヨ！(影)



★僕ぐらいのものだろうＮＥＣをネックと呼んだのは。(大阪府東大阪市・**私はカモメ**)……【**影**：あれれっ，それでいいんでないの？**編**：そういうあなたが編集部のＮＥＣなんですよ！**影**：なんで私が日本電気なのー？】

《リスト1》これを先に入力し，セーブします

```
100 DATA 2A,AA,00,40,00,F8,01,C4,81,E6,C
A,FE,75,FC,00,80
110 DATA 07,FC,18,18,18,18,3C,18,24,18,3
C,18,3C,7E,66,FF
120 DATA DB,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,3C,28,3C,7E,FF
130 DATA 21,3A,D0,11,39,D0,06,1A,7E,12,2
3,13,10,FA,ED,5F
140 DATA E6,0F,FE,01,C2,B0,D0,3E,01,21,5
3,D0,77,C3,B6,D0
150 DATA 3E,00,21,53,D0,77,06,1A,DD,21,3
9,D0,21,20,F5,C5
160 DATA E5,DD,7E,00,CD,D0,D0,E1,C1,DD,2
3,23,3C,10,F0,C9
170 DATA 11,12,D0,00,00,00,FE,01,C2,E9,D
0,06,0F,C5,01,20
180 DATA 00,1A,77,13,09,C1,10,F5,C9,06,0
F,11,22,D0,C5,01
190 DATA 20,00,1A,77,13,09,C1,10,F5,C9,C
9,00,00,00,00,00
200 DATA CD,61,10,CB,57,20,05,CB,5F,20,1
F,C9,3A,34,D0,FE
210 DATA 00,C8,CD,68,D1,2A,30,D0,11,20,0
0,ED,52,22,30,D0
220 DATA 3A,34,D0,3D,32,34,D0,C3,44,D1,3
A,34,D0,FE,4e,C8
230 DATA CD,68,D1,2A,30,D0,11,20,00,19,2
2,30,D0,3A,34,D0
240 DATA 3C,32,34,D0,2A,30,D0,11,00,D0,2
A,30,D0,06,09,C5
250 DATA CD,5C,D1,01,1F,00,09,C1,10,F5,C
9,00,1A,77,23,13
260 DATA 1A,77,13,C9,00,00,00,00,2A,30,D
0,06,09,0E,00,C5
270 DATA 71,23,71,00,01,1F,00,09,C1,10,F
4,C9,00,00,00,00
280 DATA 3A,33,D0,FE,01,CA,B6,D1,CD,61,1
0,CB,7F,C8,3E,01
290 DATA 32,33,D0,2A,30,D0,01,00,01,09,2
2,35,D0,01,20,00
300 DATA 36,3C,09,36,3C,09,36,3C,3A,34,D
0,3C,3C,3C,32,37
310 DATA D0,C9,00,00,00,00,2A,35,D0,11,2
0,00,36,00,19,36
320 DATA 00,19,36,00,19,22,35,D0,7E,FE,0
0,C2,E2,D1,3A,36
330 DATA D0,FE,F7,CA,20,D2,36,3C,19,36,3
C,19,36,3C,C9,00
340 DATA 00,00,FE,18,C2,CE,D1,2A,35,D0,1
1,20,00,36,AA,19
350 DATA 36,69,19,36,57,19,36,3A,19,36,9
4,19,36,2A,19,36
360 DATA C4,19,36,B1,19,36,7E,19,36,FF,2
1,3A,D0,36,00,21
370 DATA 88,D0,3C,00,CD,9B,1E,CD,28,D2,0
0,00,00,C9,00,00
380 DATA 21,33,D0,36,00,C9,00,00,CD,0A,D
3,3A,38,D0,3C,32
390 DATA 38,D0,26,01,2E,05,CD,6D,11,3A,3
8,D0,6F,26,00,00
400 DATA 00,00,00,00,CD,A1,3A,C9,C9,00,0
0,00,00,00,00,00
410 DATA 06,0A,DD,21,56,D0,DD,7E,00,C5,F
E,01,CA,C0,D2,DD
420 DATA 66,FF,DD,6E,FE,2B,7E,FE,00,C2,A
E,D2,DD,7E,01,FE
430 DATA 01,CA,A0,D2,CD,F8,D2,DD,66,FF,D
D,6E,FE,2B,DD,75
440 DATA FE,DD,74,FF,DD,7E,01,3D,DD,77,0
1,CD,E4,D2,DD,23
450 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,06,64,1
0,FE,C1,10,B4,C9
460 DATA 3E,01,DD,77,00,CD,F8,D2,C3,8E,D
2,00,00,00,7E,FE
470 DATA 3C,CA,6C,D2,3E,01,21,32,D0,77,C
3,8E,D2,00,00,00
480 DATA ED,5F,E6,0F,FE,0F,C2,8E,D2,3E,0
0,DD,77,00,DD,7E
490 DATA 02,DD,77,FF,3E,1E,DD,77,FE,3E,1
A,DD,77,01,C3,8E
500 DATA D2,00,00,00,11,20,00,DD,66,FF,D
D,6E,FE,36,05,19
510 DATA 36,FF,19,36,04,C9,00,00,11,20,0
0,DD,66,FF,DD,6E
520 DATA FE,36,00,19,36,00,19,36,00,C9,0
6,0C,21,00,E8,3E
530 DATA 00,11,1E,00,77,23,77,23,77,19,1
0,F8,C9,CD,44,D1
540 DATA CD,90,D0,CD,80,D1,CD,00,D1,CD,5
0,D2,3A,32,D0,FE
550 DATA 01,CA,3D,D3,CD,80,D1,CD,00,D1,C
3,20,D3,21,88,D0
560 DATA AF,3C,CD,9B,1E,C9,C9,C9,00,00,0
0,00,00,00,00,00
565 OUT&H93,2
570 FORI=&HD000TO&HD02F:READA$:POKEI,VAL
("&h"+A$):NEXT:M=0
580 FORI=&HD090TO&HD34F:READA$:A=VAL("&h
"+A$):POKEI,A:M=M+A
590 NEXT
592 OUT&H93,3
594 IFM<>71010THEN600
595 PRINT"OK! LIST2 ｦ LOAD ｾﾖ｡":END
600 PRINT"ERROR DATA ｦ ｶｸﾆﾝ ｾﾖ｡":M:END
```

《リスト2》入力したら，リスト1のあとにセーブします

```
700 SCREEN4,2,2:CLS:CONSOLE,,0
710 D=&HD030:POKED,6:POKED+1,234:POKED+2
,0:POKED+3,0:POKED+4,32
720 POKED+8,0:D=&HD054:A=&HE7
730 FORI=0TO9:POKED+I*5,30:POKED+I*5+2,1
:POKED+I*5+3,26
740 POKED+I*5+1,A+I:POKED+I*5+4,A+I:NEXT

750 FORI=0TO26:POKE&HD039+I,0:NEXT:D=&HD
088:POKED,49
760 POKED+1,51:POKED+2,44:POKED+3,48:POK
ED+4,0
770 POKE&HD299,150
780 SOUND6,5:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND1
1,0:SOUND12,20
790 LINE(0,170)-(255,170),2:LINE(210,170
)-(210,155),2
800 LINE-(255,135),2:PAINT(245,160),2,2
810 LOCATE0,2:PRINT"ｽｺｱ":LOCATE0,4:PRINT
"0"
820 A=TIME:FORI=&HFA28TO&HFA2B:POKEI,0:N
EXT
850 EXEC&HD31D
860 A=INT(TIME/1024):LOCATE9,15:PRINT"ﾀｲ
ﾑ "A;
870 P=PEEK(&HD038):TS=P*20+A*5
880 LOCATE6,1:PRINT"ﾄｰﾀﾙｽｺｱ "TS
890 FORI=0TO1500:NEXT
900 SCREEN1,1,1:CLS:END
```

ぞぞ――っ

ぶきみ



（大阪府河内郡　繁田大介）

★「ピー」ERROR　ドカン!!ボカン!!…あ～あ，これで３台目だ。(京都市・阪田晃弘13才)……【**編**：ウワッ，すさまじい!!編集部も顔負けだ。**編集長**：そうかな？影君のこの間のプロレスごっこはなんだ？**影**：仕事です。】



PC-6001mKII用

おしゃべりゲーム まいこんずし

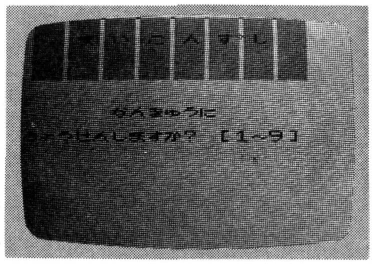
斉藤 悟

ゲームの説明

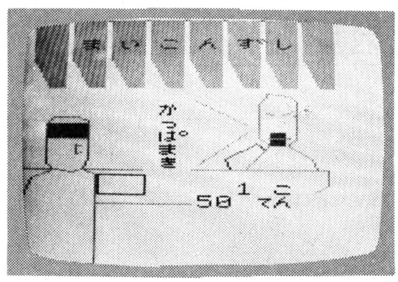
君は寿司屋の見習い。今日も「ホーチョウ1本，さらしに巻いて♬」と鼻歌まじりに仕事を始めます。

「まいこんずし」では，お客の注文の頭文字を正確に押すことで技術が決まります。おすすめ品の注文の時，正しくキーを押すと10倍の得点です。ただし，お客がスシダネでない「はんぺん」などを注文することがあるので，そんな物は出来ないと ［ん］ のキーを押します。お客はバレたかと舌を出し，これも得点になります。しかし間違って注文どうり作ってしまうと，お客はニヤッと笑って減点になってしまいます。

何回か繰り返すと，総合成績で合格，失格が表示されます。簡単だと思ったらつぎの級に進んでください。だいたい3級まではいけますが，1，2級は鼻歌まじりではとうてい合格しません。INKEY$を使っているため，入力に注意しないと先に進んでいってしまいます。



◀《写真1》いらっしゃいませ！ マイコンから声が聞こえてきた



▶《写真2》注文したところ。ちょっと気味が悪いネ！

まいこんずしのプログラム・リスト
(カナ部分はひらがなに変えてください)

```
10 CLEAR 200
20 DATA +to ro,+ma gu ro,+ko ha da,+ta i
30 DATA +sa yo ri,+e bi,+i ka,+ta ko
40 DATA +sya ko,+a ka ga i,+a o ya gi
50 DATA +to ri ga i,+mi ru ga i,+a wa bi
60 DATA +a na go,+u ni,+i ku ra,+ta ma go ya ki
70 DATA +te/ka ma ki,+ka/pa ma ki,+no ri ma ki
80 DATA +ka zu no ko,+a zi,+ka cuo,simesaba
90 DATA +ha ma ci,+sa wa ra,+ka zi ki,+bu ri
100 DATA +hi ra me,+a ma e bi,+ta i ra ga i
110 DATA +ha ma gu ri,+ku zi ra,+hax pex
120 DATA +ka ma bo ko,+u na gi,+su ru me
130 DATA +ta ra,+na ma zu
140 DIM SV$(40)
150 RESTORE 20:FOR I=1 TO 40:READ A$
160 SV$(I)=A$:NEXT I
170 DIM SS$(40)
180 SCREEN 3,2,2:COLOR 6,5,2:CLS:PLAY "s13m200t250164"
190 RESTORE1160:FOR I=1 TO 40:READ SS$(I):NEXT
200 P1$="o6cdefgabo7c"
210 P2$="o5ceg"
220 P3$="o4ec"
230 P4$="o4co3bagfedc"
240 P5$="o6gagag"
250 P6$="o4t18014ee8c8efe1a8a8a8b8o5co4ba1e8r8a8t250164"
260 CLS:S=0:NG=0
270 GOSUB1280:PLAY P6$
280 LOCATE5,8:COLOR 8:PRINT "ﾅﾝｷｭｳﾆ"
290 LOCATE0,10:PRINT"ﾁｮｳｾﾝｼﾏｽｶ? [1~9]"
300 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 300
310 IFIN$=<"0" OR IN$>"9" THEN 300
320 G=VAL(IN$)
330 GOSUB1360
340 R1=INT(RND(1)*33)+1
350 R2=INT(RND(1)*33)+1
360 IF R2=R1 THEN 350
370 S1=LEN(SS$(R1)):S2=LEN(SS$(R2))
380 FOR I=1 TO S1
390 S$=MID$(SS$(R1),I,1)
400 IF S$="ﾞ" OR S$="ﾟ" THEN RT=1:UP=1
410 LOCATE 9+RT,I+5-UP:COLOR 3:PRINT S$
420 IF UP=1 THEN 440
430 UP=0
440 RT=0
450 NEXT I:TALK "f2"+SV$(R1)+"?"
460 UP=0
470 FOR I=1 TO S2
480 S$=MID$(SS$(R2),I,1)
490 IF S$="ﾞ" OR S$="ﾟ" THEN RT=1:UP=1
500 LOCATE 6+RT,I+5-UP:PRINT S$
510 IF UP=1 THEN 530
520 UP=0
530 RT=0
540 NEXT I:TALK "f3"+SV$(R2)+"?"
550 UP=0
560 LOCATE0,14:PRINT "｢ｽｼ｣ﾄ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
570 TALK "f3 +suci/ te o ci te kudasai."
580 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN580
590 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN590
600 K$=IN$+JN$:IFK$<>"ｽｼ" THEN580
610 GOSUB1440
620 R4=INT(RND(1)*11)+5
630 FOR I=1 TO R4
640 REM
650 GOSUB 2030:LOCATE10,13:PRINT NG;" ｺ"
660 LOCATE8,14:PRINT S;" ﾃﾝ";
670 R3=INT(RND(1)*40)+1
680 S3=LEN(SS$(R3)):IN$=" ":GOSUB1890
690 REM
700 LINE(203,96)-(221,96),1
710 LINE(185,86)-(143,68),2:LINE(185,92)-(145,116),2:PSET(205,98),2
720 RESTORE730:FORP=1TO8:READX,Y:LINE-(X,Y),2:NEXT P:PAINT(213,97),3,2
```


★8月号 P.140の田辺君！君は保健室と保健所をまちがえたね！（愛知県尾西市・**吉村公史14才**）……【**影**：保健室には可愛い女性がいて保健所にはこわーいオバサンがいる。**編**：全国の保健所のみなさん，ゴメンナサイ!!】

```
730 DATA 209,101,213,101,217,98,217,95,213,92,209,92,205,95,205,98
740 GOSUB2010:LINE(205,92)-(217,101),1,BF
750 LINE(203,96)-(219,96),2
760 FOR K=1 TO S3
770 S$=MID$(SS$(R3),K,1)
780 IF S$="゛" OR S$="゜" THEN RT=1:UP=1
790 LOCATE7+RT,6+K-UP:COLOR 4:PRINT S$;
800 IF UP=1 THEN 820
810 UP=0
820 RT=0
830 NEXT K:TALK "f3"+SV$(R3)+"?"
840 LINE (100,70)-(137,130),5,BF
850 UP=0
860 LINE(185,86)-(143,68),1:LINE(185,92)-(145,116),1
870 T1=TIME
880 IN$=INKEY$:T2=TIME-T1:IF T2>600*G THEN PLAY"o2cc":GOTO 1020
890 IFIN$="" THEN 880
900 IF R3>33 THEN 970
910 IF IN$<>LEFT$(SS$(R3),1) THEN 950
920 GOSUB1850:GOSUB1640
930 IF R3=R1OR R3=R2 THENS=S+500:NG=NG+1:PLAY P1$:GOSUB1890:GOTO1020
940 S=S+50:NG=NG+1:PLAY P2$:GOTO 1020
950 GOSUB1850:GOSUB1810
960 S=S-100:PLAY P4$:GOTO 1020
970 IF IN$="ン"THEN1000
980 GOSUB1850:GOSUB1750
990 S=S-200:PLAY P3$:GOTO 1020
1000 GOSUB1810
1010 S=S+100:PLAY P2$
1020 GOSUB1890
1030 NEXT I
1040 CLS:PRINT "    オツカレサマ!":PRINT:PRINT "  タダイマノ ケッカ"
1050 PLAY P5$
1060 IF NG>=R4/2 AND S>=100*R4/G THEN HT$="ゴウカク":GOTO 1080
1070 HT$="シッカク"
1080 PRINT:PRINT"アナタハ";G;"キュウ "+HT$
1090 PRINT:PRINT "スシ   ";NG;" コ"
1100 PRINT:PRINT "セイセキ ";S;" テン"
1110 LOCATE0,13:PRINT"モウイチドシマスカ?[y/n]";
1120 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN1120
1130 IF IN$="n" OR IN$="ミ" THEN PLAY P6$:END
1140 IF IN$="y" OR IN$="ン" THEN260
1150 GOTO 1120
1160 DATA トロ,マグロ,コハダ,タイ
1170 DATA サヨリ,エビ,イカ,タコ
1180 DATA シャコ,アカガイ,アオヤギ
1190 DATA トリガイ,ミルガイ,アワビ
1200 DATA アナゴ,ウニ,イクラ,タマゴヤキ
1210 DATA テッカマキ,カッパマキ,ノリマキ
1220 DATA カズノコ,アジ,カツオ,シメサバ
1230 DATA ハマチ,サワラ,カジキ,ブリ
1240 DATA ヒラメ,アマエビ,タイラガイ
1250 DATA ハマグリ,クジラ,ハンペン
1260 DATA カマボコ,ウナギ,スルメ
1270 DATA タラ,ナマズ
1280 FOR L=0 TO 2
1290 LINE(0,1+L*3)-(255,1+L*3),8
1300 NEXT L
1310 FOR L=0 TO 7
1320 LINE(9+32*L,7)-(34+32*L,57),6,BF
1330 NEXT L
1340 LOCATE3,2:COLOR 1:PRINT "マ イ コ ン ズシ";
1350 RETURN
1360 CLS:LINE(31,11)-(223,47),3,BF
1370 LINE(47,26)-(61,26),2
1380 LINE(53,24)-(53,34),2
```

```
1390 LINE(47,33)-(53,26),2
1400 LINE-(61,33),2
1410 LINE(49,32)-(57,32),2
1420 LOCATE4,2:COLOR 2:PRINT "ノ オススメヒン"
1430 RETURN
1440 RESTORE1570:CLS:GOSUB1280:PSET(0,120),2
1450 FOR P=1 TO23
1460 READ X,Y:LINE-(X,Y),2
1470 NEXT P
1480 PSET(244,120),2
1490 FOR P=1 TO14
1500 READ X,Y:LINE-(X,Y),2
1510 NEXT P
1520 LINE(49,102)-(45,101),2:LINE-(45,108),2:LINE-(49,107),2
1530 LINE(201,77)-(207,78),2:LINE(215,78)-(221,77),2
1540 LINE(203,96)-(221,96),2
1550 PSET(201,84),2:PSET(217,84),2
1560 PAINT(30,90),4,2
1570 DATA 28,120,40,122,50,120,255,120,255,132,222,146,60,146,60,191
1580 DATA 60,124,50,120
1590 DATA54,112,54,83,46,80,26,80,20,85,54,85,54,96,20,96,20,85,20,116
1600 DATA 26,120,8,127,0,142,244,120,240,112,220,102,220,100,226,97
1610 DATA 226,68,220,64,200,62,200,65,194,70,194,96,203,100,203,103
1620 DATA 182,120
1630 RETURN
1640 LINE(171,119)-(167,112),2:LINE-(193,100),2:LINE-(199,104),2
1650 LINE(203,96)-(219,96),1
1660 RESTORE1700
1670 PSET(205,98),2
1680 FOR P=1TO8:READ X,Y:LINE-(X,Y),2:NEXT P
1690 PAINT(209,95),3,2
1700 DATA 209,101,213,101,217,98,217,95,213,92,209,92,205,95,205,98
1710 LINE(171,119)-(167,112),1:LINE-(193,100),1:LINE-(199,104),1
1720 LINE(205,92)-(217,101),1,BF
1730 LINE(203,96)-(219,96),2
1740 RETURN
1750 LINE(203,96)-(219,96),1
1760 LINE(205,95)-(211,97),2:LINE-(217,95),2
1770 GOSUB2010
1780 LINE(205,95)-(211,97),1:LINE-(217,95),1
1790 LINE(203,96)-(219,96),2
1800 RETURN
1810 LINE(207,97)-(215,103),3,BF
1820 GOSUB2010
1830 LINE(207,97)-(215,103),1,BF
1840 RETURN
1850 LINE(63,124)-(100,139),2,B
1860 GOSUB2010
1870 LINE(63,124)-(100,139),1,B
1880 RETURN
1890 R5=INT(RND(1)*4)
1900 FOR L=R5 TO 4+R5
1910 X1=9+32*L
1920 LINE(X1,38)-(11+X1,57),1:LINE-(X1,57),1:LINE-(X1,38),1
1930 PAINT(X1+5,50),1,1
1940 NEXT L
1950 FOR L=R5 TO 4+R5
1960 X1=9+32*L
1970 LINE(X1,38)-(11+X1,57),2:LINE-(X1,57),2:LINE-(X1,38),2
1980 PAINT(X1+5,50),5,6
1990 NEXT L
2000 RETURN
2010 FOR T=1 TO300:NEXT T
2020 RETURN
2030 LINE (140,125)-(240,160),5,BF
2040 RETURN
```

★BMはくだらない！絶対にくだらない！コラッ最後まで読め。僕はBMの人気はくだらないといったのだ!!(愛知県豊田市・**舞黒永斗12才**)……**【編**：サスガー！“おもしろくない”と“下らない”を掛けてるんだね。グー！**】**



PC-8001/MK II/8801（Nベーシック）用
メビウス

森　巧尚

ソル・バルウ〔♥〕を，1235のキーで操縦して飛行してください。

森林にそびえたつバーラ（ピラミッド）や飛行新建材のバキュラ（板）や，キラキラ光りながら飛来してくるトーロイド（リング状UFO）と衝突するとゲーム・オーバーです。

前方（画面の下のほう）で飛ぶほうが，スコアが上がります。ちなみに僕のハイ・スコアは，208140点です。

EPILOGUE

これでも1画面ソフトか！ていうぐらいきれいな映像ですよ。自分でも感心。再ゲームは，Sキーです。

★参考資料……………………………………………

「XEVIOUS」namco

★CHECKER FLAG

編：森　巧尚さん！　毎回楽しいプログラムをありがとう!!　今回もまた，短かくて楽しい作品ですね。

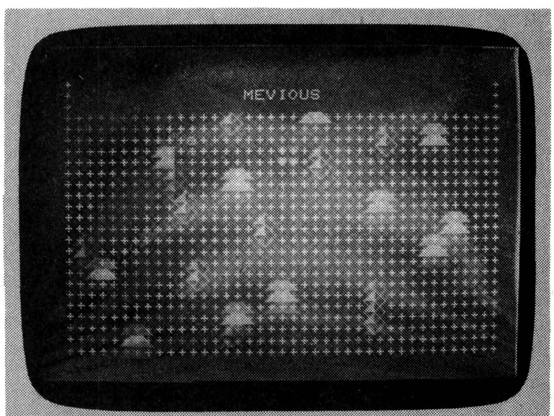
影：短かくても，動きが速いというのはどういうことなの？

Dr.D：それは，ごくごくあたりまえのことだろ！よーく，頭に手を当てて考えてごらん。

影：手を当てて横断歩道を渡りましょう！　なんて，そういえばBASICはプログラムの先頭から読んで動いているんだった。そうか！　短かいということは，速いということなんだ！

Dr.D：やっとわかったか！

編：こういう作品が数多くでてくればネ!!

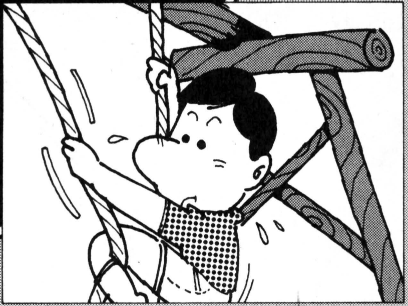


《写真1》♥をぶつからないように操縦します

メビウスのプログラム・リスト

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE3,25,0,1:COLOR4,43
2 PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z:X=20:Y=7
3 VX=20:VY=24:B$(0)=CHR$(31)+"▲"
4 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
5 LINE(0,0)-(37,2),"=",1,B:COLOR 5
6 LOCATE 1,1:PRINT SPC(14);"MEVIOUS";
7 PRINT SPC(15);:B$(1)="◢◣"+CHR$(31)
8 B$(1)=B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+"◥◤"
9 FOR T=0 TO 1500:LOCATE RND(1)*36,23
10 COLOR 5:PRINT B$(TMOD2):I=INP(0)
11 COLOR 4:LOCATEX,Y-1:PRINT"+":COLOR7
12 X=X+(I=253)-(I=247)+(X>36)-(X<1)
13 Y=Y+(I=223)-(I=251)+(Y>22)-(Y<5)
14 IF FNP(X,Y)<>43 THEN GOTO 21
15 LOCATE X,Y:PRINT "♥":VY=VY-2
16 COLOR 4:LOCATE VX,VY+1 :PRINT "+"
17 VX=VX+SGN(X-VX):C=6+(C=6)*4
18 COLOR C:LOCATE VX,VY :PRINT "○";
19 IF VY<5 THEN VY=24:VX=RND(1)*38
20 S=S+Y:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
21 LOCATE 13,10:PRINT S*10;"Pts."
22 WIDTH 40,25:IF INP(4)<>247 THEN 22 ELSE RUN
```

★このごろ女の人から送られてきたOFばかり目について読んでしまう。ああ僕の人生はバラ色だ♥（京都市・**乙井　大13才**）……【**影**：ああ，よかったネ！さあ話題を変えて，夏休みどうしようか？**編**：乙井君に悪いよ。**影**：彼はバラ色だからいいの！**編**：それじゃまるで……。】



PC-8001/MKII/8801
(Nベーシック)用

アスレチック

谷水　大

ゲームの設定

君はMCP主催のマイコン・アスレチックに招待されました。主なルールは，ポイント(P)をデッド・ポイント(■)に当たらぬように，すべて取ってください。あなたのいる位置は，左上のモニターに(●)としてうつしだされています。また，かべ(X)に当たると，進行方向が180度変わります。

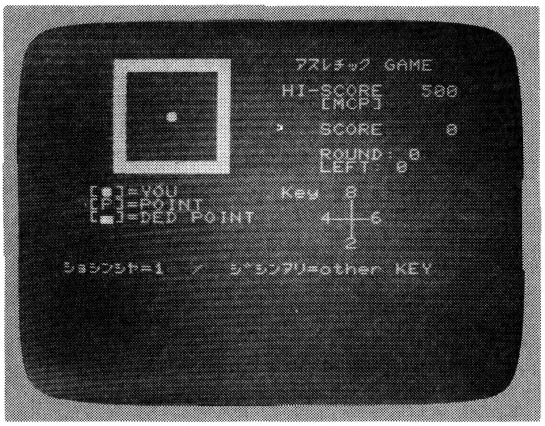
LEFTが0になると，GAME　OVER。はじめての人には，下に地図もでます。テン・キーの[8][2][4][6]で，上下左右に動くことができます。

プログラム

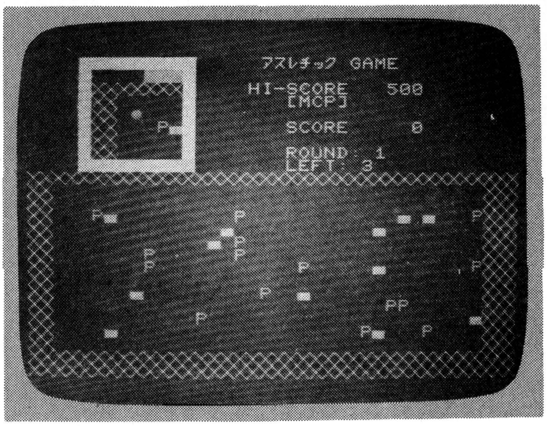
4月号の「地底探険」を見て作りました。改善点は，90行をとるとスピードが速くなります。50行のLE＝30……の15を変えると，デッド・ポイントの数が変わります。190行のTHENの後を260とすると，かべに当たると死ぬようになります。

★CHECKER FLAG

編集長：おーい，久しぶりに運動でもしようじゃないか！
編・影：ムムッ，気をつけようぜ。編集長が仕事以外の話をした時は，要注意だからな。
Dr.D：どーれ，ワシも――おやっ，なんだいこれは？
編集長：アスレチックですよ，指のね！
編・影：ユビだって!!
Dr.D：ワシは，やっぱりプログラムをながめてたほうがよさそうじゃな。どれ，なるほど！ ピープ・ホール型のゲームに，案内図を付けたわけだな。ポイントは，340～420行のか所だな。



◀《写真1》ゲームの説明

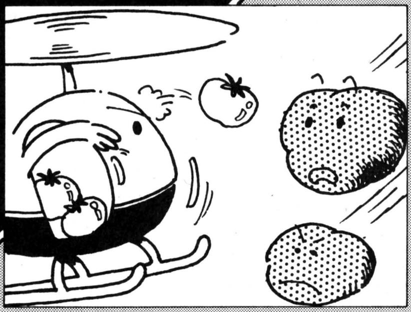


▶《写真2》この画面は初心者用です！

★あるデパートでの会話…**エレベーターガール**：何階ご利用ですか？**おばあちゃん**：わしゃはじめてじゃよ！（神奈川県川崎市・**加藤達雄14才**）……【**影**：14才にしてはずいぶん古いシャレを言うね。**編**：コレ実話だって！】

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 DEFINT A-Z:DIM D(99):COLOR 7,32,0
30 HS=500:HS$="MCP"
40 GOSUB 480
50 SC=0:BA=3:AC=1:LE=15-CO
60 X=3:Y=11:PO=15:MX=0:MY=0
70 GOSUB 340:GOSUB 430
79 REM --- ﾒｲﾝ -----------------------
80 COLOR 7:GET@(X-3,Y-3)-(X+3,Y+3),D:PUT@(5,1)-(11,7),D,4
90 FOR I=0 TO 100:NEXT
100 IF PEEK(&HF302+X*2+Y*120)=32 THEN LOCATE 8,4:PRINT "●" ELSE 170
110 LOCATE X,Y:PRINT " ";
120 IF INP(0)=239 THEN MX=-1:MY=0:GOTO 160
130 IF INP(0)=191 THEN MX= 1:MY=0:GOTO 160
140 IF INP(0)=251 THEN MX=0:MY= 1:GOTO 160
150 IF INP(1)=254 THEN MX=0:MY=-1:GOTO 160
160 X=X+MX:Y=Y+MY:GOTO 80
169 REM --- ﾄｸﾃﾝ ﾙｰﾁﾝ ----------------
170 P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
180 IF P=ASC("▬") THEN 260
190 IF P<>ASC("P") THEN X=X-MX:Y=Y-MY:MX=-MX:MY=-MY:GOTO 110
200 PO=PO-1:SC=SC+5*(AC¥3+1)
210 BEEP1:GOSUB 430:BEEP0:IF PO>0 THEN 110 ELSE AC=AC+1:LE=LE+(LE¥2)
220 LOCATE 5,4:PRINT "CLEAR":GOSUB 430
240 FOR I=0 TO 999:NEXT
250 GOTO 60
259 REM --- ﾌﾞｯｶｯﾀ --------------------
260 FOR I=0 TO 200:BEEP1:LOCATE 8,4:PRINT "+":BEEP0:LOCATE 8,4:PRINT "x":NEXT
270 BA=BA-1:IF BA>0 THEN 60
280 LOCATE 12,14:PRINT"** GAME OVER **
290 IF SC<HS THEN 320
295 LOCATE 12,11:PRINT "You're HI-SCORE.":LOCATE 13,13:PRINT "NAME [■■■]"
300 HS=SC:HS$="":FOR I=1 TO 3:
310 A$=INPUT$(1):BEEP:LOCATE 18+I,13:PRINT A$;:HS$=HS$+A$:NEXT
320 LOCATE 13,20:PRINT "HIT RETURN "
330 FOR I=0 TO 999:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 50 ELSE NEXT:GOTO 40
339 REM --- SCREEN ﾙｰﾁﾝ --------------
340 PRINT CHR$(12);
350 LINE (0,9)-(39,24),"x",CO,BF
360 LINE (2,10)-(35,22)," ",BF
370 LINE (4,0)-(12,8),"■",7,B
380 COLOR CO:FOR I=0 TO LE:LOCATE RND(1)*32+4,RND(1)*10+12:PRINT "▬";:NEXT
390 FOR I=1 TO PO:J=RND(1)*35+4:Z=RND(1)*10+12
400 IF PEEK(&HF302+J*2+Z*120)=32 THEN LOCATE J,Z:PRINT "P"; ELSE I=I-1
410 NEXT :COLOR 7
420 RETURN
429 REM --- ﾋｮｳｼﾞ -------------------
430 LOCATE 18,0:PRINT "ｱｽﾚﾁｯｸ GAME"
440 LOCATE 17,2:PRINT USING"HI-SCORE #####";HS:LOCATE 20,3:PRINT USING"[&  &]";HS
$
450 LOCATE 20,5:PRINT USING"SCORE #####";SC:LOCATE 20,7:PRINT "ROUND:";AC
460 LOCATE 20,8:PRINT "LEFT:";BA
470 RETURN
479 REM --- ﾃﾞﾓ ----------------------
480 CO=0:GOSUB 340:GOSUB 430
490 LOCATE 8,4:PRINT "●"
500 LOCATE 0,10
510 PRINT "  [●]=YOU          Key  8
520 PRINT "  [P]=POINT             |
530 PRINT "  [▬]=DED POINT      4-+-6
540 PRINT SPC(22);"|"
550 PRINT SPC(22);"2":PRINT
560 PRINT "ｼｮｼﾝｼｬ=1  /  ｼﾞｼﾝｱﾘ=other KEY":A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN CO=4
570 RETURN
580 PRINT :PRINT SPC(10)"HIT ANY KEY"
```

★我々ポケコン所有者のことを世間一般では“パソコンひと桁世代”と呼ぶ。(岐阜県恵那市・**いつをちゃんパートII**)……【**Dr. D**:ほほう，おもしろいことを言うじゃないか。**影**:と，ソロバンひと桁世代がしゃべる。】



PC-8001mkII用

HELICOPTER SCRAMBLE

蓮沼　勝

●はじめに

mkIIの高解像度グラフィックスを使って，ゲームを作ってみました。ひまな人は入力してください。ひまじゃない人も入れていいです。スクロールにマシン語を使っています。

●内　容

ある日，あなたのヘリコプターに何者かが大量にトマトを積みこみました。そのトマトは，実はショックをあたえると爆発するという低性能爆弾だったのです。そのころ，ある場所でいん石が異常な数で水平飛行していたのです。そこで，あなたはひまをつぶすために，トマトを捨てるついでにいん石をぶっこわしに出かけました。

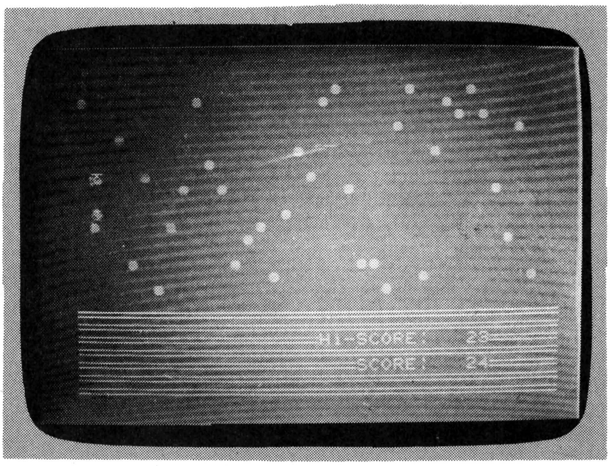
キーは，8246で上下左右に，スペース・キーでトマトの落下です。

★CHECKER FLAG

Dr.D：えーと，そうだなー，うーむ……。
編：どうしたんですかDr.？
Dr.D：いやいや，このプログラムをながめてたんだがね，これといって指摘するか所がみつからないんだよ。
編：それは，いいことですね。
Dr.D：まあそうなんだが，そうなるとワシの出番がなくなるからな。それで，えーと……。
影：いつまでも，そうやってなさい！
編：影さんは，どう思いますか？
影：そうだね，キャラクタが小さいんじゃないんかな。画面の動きも，キャラクタが小さいために，ゆっくりと動いているように感じられることがあるんだよね！

▶《写真1》タイトル画面。適当なキーを押すとスタートです





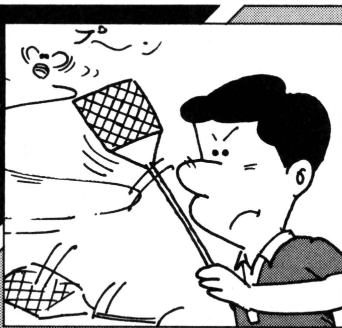
◀《写真2》実行画面。トマトを落としていん石に当てる

★麻生　悟！きみは目を足の裏につけているナ。本当のＢＥＳＴ５は①ＰＣ－9801②ＰＣ－8801③MZ－2200④ＦＭ７⑤Ｘ１です。（東京都練馬区・**正しい人間14才**）……【**編**：編集部でも統計をとっています。ご協力を！】

HELICOPTER SCRAMBLEのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■ ショキ セッテイ ■■■■
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
30 DIM A%(17),B%(8):DEFINT A-Z
40 FOR I=&HE000 TO &HE020:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 17:READ A%(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 8:READ B%(I):NEXT
70 CMD SCREEN 2,0,1:GOSUB 590
80 M=0:SC!=0:CMD CLS 3
90 REM ■■■■ ガメン ■■■■
100 CMD LINE(8,146)-(319,199),3,BF
110 LINE(0,18)-(38,18),"=",6
120 LINE(0,0)-(38,17)," ",3,BF
130 LINE(0,19)-(38,24),"=",4,BF
140 COLOR 5:LOCATE 19,20:PRINTUSING "Hi-SCORE!#####";HS:LOCATE 22,22:PRINT "SCOR
E!    0"
150 X=2:Y=17:DEFUSR=&HE000
160 CMD PUT@(X*8,Y*8),A%,PSET
170 FOR I=4 TO 37:R=RND(1)*18:POKE &HF302+R*120+I*2,236:NEXT
180 REM ■■■■ メイン ルーチン ■■■■"
190 I0=INP(0):I1=INP(1)
200 IF I0=251 AND Y<17 THEN GOSUB 310:Y=Y+1
210 IF I1=254 AND Y>0  THEN GOSUB 310:Y=Y-1
220 IF I0=239 AND X>1  THEN GOSUB 310:X=X-1
230 IF I0=191 AND X<36 THEN GOSUB 310:X=X+1
240 IF INP(9)=191      THEN GOSUB 470
250 CMD PUT@(X*8,Y*8),A%,PSET
260 IF M=1 THEN GOSUB 510
270 POKE &HF34C+INT(RND(1)*18)*120,236:A=USR(0)
280 IF PEEK(&HF302+Y*120+X*2)=236 THEN 330
290 SC!=SC!+.1:LOCATE 28,22:PRINTUSING "#####";INT(SC!)
300 GOTO 190
310 CMD LINE(X*8,Y*8)-(X*8+9,Y*8+9),0,BF:RETURN
320 REM ■■■■ GAME OVER ■■■■
330 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X*8+4:Y=Y*8+4:FOR I=1 TO 50:CMD PSET(X+RND(1)*15-7,Y
+RND(1)*15-7),RND(1)*3+1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
340 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:CMD LINE(X,Y)-(RND(1)*320,RND(1)*146),RND(1)*3+1:BEEP 0
:NEXT
350 FOR I=1 TO 40:A=USR(0):NEXT
360 COLOR 4:LOCATE 0,5
370 PRINT "  ■■■■■■■■■■■
380 PRINT "    ■ ■■■■■■ ■■■■■ ■■
390 PRINT "   ■■■■■■■■■■■■■■■■
400 PRINT "  ■■■■■■■■■ ■■■■■ ■■
410 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■
420 FOR I=5 TO 9:LINE I,1:NEXT
430 COLOR 6:LOCATE 11,12:PRINT "Try Again ? Y/N"
440 IF HS<SC! THEN HS=SC!:COLOR 7:LOCATE 19,20:PRINTUSING "Hi-SCORE!#####";HS
450 I$=INKEY$:IF I$="y" THEN 80 ELSE IF I$="n" THEN CMD CLS 3:END ELSE 450
460 REM ■■■■ トマト SUB ■■■■
470 IF M=1 THEN RETURN ELSE M=1
480 MX=X*8+2:MY=Y*8+8
490 IF MY>139 THEN M=0:RETURN
500 CMD PUT@(MX,MY),B%,PSET:RETURN
510 CMD LINE(MX,MY)-(MX+6,MY+6),0,BF
520 MY=MY+4
530 IF PEEK(&HF302+(MY¥8)*120+(MX¥8-1)*2)=236 THEN 560
540 IF STATUSPOINT(MX,MY+8)=3 THEN 570
550 CMD PUT@(MX,MY),B%,PSET:RETURN
560 POKE &HF302+(MY¥8)*120+(MX¥8-1)*2,32:FOR I=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:SC!=SC
!+20:LOCATE 28,22:PRINTUSING "#####";INT(SC!)
570 M=0:RETURN
580 REM ■■■■ DEMO ■■■■
590 COLOR 6:WIDTH 80,25:CMD CLS 3
600 LOCATE 10,3:PRINT "■   ■ ■■■■ ■    ■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■
"
610 PRINT TAB(10);"■   ■ ■    ■    ■  ■    ■ ■  ■   ■   ■   ■  ■"
620 PRINT TAB(10);"■■■■■ ■■■■ ■    ■  ■    ■ ■■■■   ■   ■■■ ■■■■"
630 PRINT TAB(10);"■   ■ ■    ■    ■  ■    ■ ■      ■   ■   ■ ＼"
640 PRINT TAB(10);"■   ■ ■■■■ ■■■■ ■■■ ■■■■ ■■■■ ■      ■   ■■■■ ■  ＼"
650 COLOR 3:LOCATE 14,10
660 PRINT "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■ ■   ■■■■
670 PRINT TAB(14);"■    ■    ■  ■ ■  ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■
680 PRINT TAB(14);"■■■■ ■    ■■■■ ■■■■ ■ ■ ■ ■■■ ■   ■■■
690 PRINT TAB(14);"   ■ ■    ■ ＼  ■  ■ ■   ■ ■  ■ ■   ■
700 PRINT TAB(14);"■■■■ ■■■■ ■  ＼ ■  ■ ■   ■ ■■■ ■■■■ ■■■■"
710 COLOR 5:LOCATE 30,18:PRINT " PUSH ANY KEY ! ":LINE 18,3:A=10
720 CMD PUT@(A,128),A%,PSET
730 IF INKEY$<>"" THEN 760
740 CMD LINE(A,128)-(A,136),0:A=A+1:IF A>300 THEN CMD LINE(A,128)-(A+8,136),0,BF
:A=10
750 GOTO 720
760 WIDTH 40,25:RETURN
770 REM ■■■■ DATA ■■■■
780 DATA 21,02,F3,01,04,F3,16,12,1E,26,0A,77,23,23,03,03
790 DATA 1D,C2,0A,E0,1E,2C,23,03,1D,C2,16,E0,15,C2,08,E0,C9
800 DATA 20,10,0,2560,-32598,8192,8192,168,-16854,8704,-32598,-22010,5504,170,4,
0,0,0
810 DATA 14,7,2,-24534,20502,21589,21573,20497,16389
```

★採用!!（栃木県佐野市・**永吉国数13才**）【**影**：オモロ！**編**：なんか変だな。】……（栃木県佐野市・**永吉国数13才**）……【**影**：ギャハハ。**編**：アレッいったいどこまでがハガキなの？】……【**編**：ここからが編集部の会話です。おわり。】



PC-8801用

FLY! FLY! FLY!

内貴 崇

内容

台所にハエが発生しました。あなたはハエタタキを持ち，高速で飛びまわるハエをつぶしてください。

ゲームのしかた

ＲＵＮするとマシン語を読み込ませ，しばらくするとタイトル表示され操作の説明があります。ハエタタキをテンキーで動かして，ハエに合わせてください。上と下は行き止まりですが，左右は反対側へ出ます。［ＲＥＴＵＲＮ］でゲームがはじまります。得点は１匹10点で，300点で（ＴＩＭＥ＝０の時）ＢＯＮＵＳ ＴＩＭＥ 300がプラスされます。その時間内に100点つまり400点になると，また300タイムが加算されていきます。２，３回もしないうちに，1000点位は行くようになるでしょう。

プログラムについて

キャラクタ出力はマシン語で，Ｇ－ＲＡＭに直接書き込むサブを使っています。なおマシン語は全てＤＡＴＡ文に格納し，ＰＯＫＥ文で書き込んでいます。

マシン語を使っているので，リストの入力は慎重に行なってください。バグがあろうとなかろうと，必ずテープに入れてから走らせてください。暴走しますよ。

改造のアドバイス

マシン語をいじるのは困難ですが，ＴＩＭＥやＢＯＮＵＳ条件を変えられます。音を出したければ1040行の後にＢＥＥＰ１：ＢＥＥＰ１：ＢＥＥＰ０を入れてください。少しおそくなります。

参考図書：ＮＥＣ ＰＣ－8801ユーザーズマニュアル
ＰＣ－8801ＢＡＳＩＣリファレンスマニュアル
ＰＣ－Technow 8800 Vol.1／ASCII

《第１表》プログラムの仕組み

1000〜1010	初期設定　各サブルーチンにとぶ
1020〜1025	ハエ表示
1030〜1035	ハエタタキ表示
1041	ハエが死んだかの判定
1043	ハエタタキを動かすため押しているキーを判定
1045〜1050	ハエ移動のための変数を変化
1055	スコア表示
1060〜1080	ハエ，ハエタタキクリア
2000〜2020	ハエ死んだ時のサブ・ルーチン
2100〜2110	ゲーム・オーバーサブ・ルーチン
2500〜2550	マシン語書き込みサブ・ルーチン
3000〜3010	ＤＡＴＡ“グラフィックデータ書き込みサブ”
3020〜3040	ＤＡＴＡ“ハエデータ”
3060〜3070	ＤＡＴＡ“クリアデータ”
3080〜3100	ＤＡＴＡ“ハエタタキデータ”
3110〜3130	ＤＡＴＡ“ぐえっデータ”
4000〜4240	キッチン表示サブ・ルーチン
5000〜5150	タイトル表示サブ・ルーチン

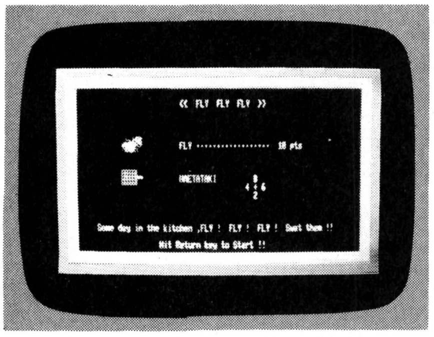
★CHECKER FLAG

影：ＦＬＹ！ＦＬＹ！ＦＬＹ！とは，ハエ！ハエ！ハエ！という意味なのだ。どっかのコマーシャルじゃないぞ。

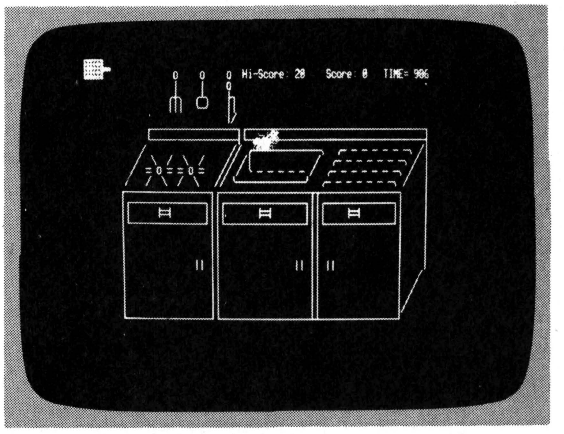
編：なにがはじまるかと思ったら，昔なつかし(そんなことない？）ハエタタキで台所のハエを追い回すというものです。しかし，近ごろハエなんて見かけませんよネ――。

Dr.D：どれどれ――，アイデアは，まあまああよかろう。プログラムでは，1043行でハエタタキのキー入力待ちをして，1040行の乱数でハエを動かしてるようだ。1050行が移動になる。これでハエタタキを動かさないと，ハエがバカにしたようにじっとしているようになるんだね。

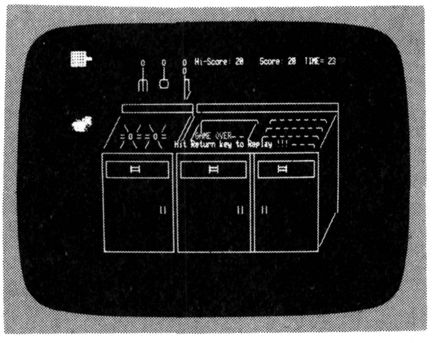
★８月号「ドッグ・ファイト」の絵にはまいった。犬のケンカですか？ハッハッハ僕笑っちゃいます!!（大阪府泉大津市・**丸山武史18才**）……【**編**：ハハハ，あれはちょっとしたシャレなんです。またやろ――っと！いい？】



◀《写真1》ゲームの説明。リターン・キーでスタート！



▲《写真2》ハエタタキを動かすと，ハエも動く。逃げるな!!



◀《写真3》とにかく，すばしっこいのにはマイッタ。

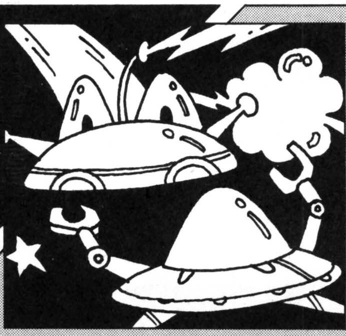
ＦＬＹ！ＦＬＹ！ＦＬＹ！のプログラム・リスト

```
1000 CLEAR ,&HDFFF:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-X:RANDOMIZE(VAL(T
IME$)):HS=0
1005 PRINT "Wait a Moment !!":GOSUB 2500:CLS 1
1008 DEF USR=&H840A:GOSUB 5000
1010 P=&HD500:Q=&HC000:S=0:TI=1000:RO=0:GOSUB 4000
1020 POKE &HF260,0
1025 POKE &HF261,&HE2:DS=USR(Q):Q1=Q
1030 POKE &HF261,&HE0
1040 D=USR(P):P1=P
1041 IF P=Q THEN GOSUB 2000 ELSE IF TI<=0 THEN 2100
1043 IF INP(0)=255 AND INP(1)=255 THEN Z=.1:GOTO 1050 ELSE IF INP(0)=239 AND Q>=
&HC240 THEN Q=Q-256 ELSE IF INP(0)=191 AND Q<=&HFA00 THEN Q=Q+256 ELSE IF INP(0)
=251 AND Q<=&HF500 THEN Q=Q+&H500 ELSE IF INP(1)=254 AND Q>&HC510 THEN Q=Q-&H500
1045 Z=RND(1)
1050 IF Z<=.2 THEN 1060 ELSE IF Z<=.4 AND P>=&HC240 THEN P=P-256 ELSE IF Z<=.6 A
ND P<=&HFA00 THEN P=P+256 ELSE IF Z<=.8 AND P<=&HF500 THEN P=P+&H500 ELSE IF P>&
HC510 THEN P=P-&H500 ELSE 1045
1055 LOCATE 30,1:PRINT "Hi-Score:";HS;"   Score:";S;"  TIME=";TI;
1060 POKE &HF261,&HE1:TI=TI-1
1070 DU=USR(P1)
1075 DT=USR(Q1)
1080 GOTO 1025
2000 POKE &HF261,&HE3:DB=USR(P)
2010 FOR B=0 TO 23:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 15:NEXT:FOR B=0 TO 30:BE
EP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:S=S+10
2020 Q=&HC000:POKE &HF261,&HE1:DP=USR(P):RETURN
2100 IF S>=300+100*RO THEN TI=300:RO=RO+1:GOTO 1043 ELSE IF S>HS THEN HS=S: LOCA
TE 30,1:PRINT "Hi-Score:";HS;"   Score:";S;
2110 COLOR 2:LOCATE 30,10:PRINT "GAME OVER":COLOR 4:LOCATE 25,11:PRINT "Hit Retu
rn key to Replay !!!":IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS 3:GOTO 1010 ELSE 2110
2500 FOR I=&H840A TO &H8441:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
2510 FOR I=&HE000 TO &HE0E2:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
2520 FOR I=&HE100 TO &HE1E2:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
2530 FOR I=&HE200 TO &HE2E2:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
2540 FOR I=&HE300 TO &HE3E2:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
2550 RETURN
3000 DATA 0,7E,23,66,6F,ED,5B,60,F2,EB,4E,23,46,23,EB,C5,F3,1A,D3,5C,77,D3,5F,13
,1A,D3,5D
3010 DATA 77,D3,5F,13,1A,D3,5E,77,D3,5F,13,FB,23,10,E6,C1,C5,3E,50,90,4F,6,0,9,C
1,D,20,D8,C9
```

★校長もコンピュータを始めた。この時だけは立場が逆転する。快感！（佐賀県鳥栖市・**渡辺先生28才**）……【**編**：渡辺先生，ガンバッテ!!でも，コンピュータの腕前は生徒たちの方がはるかに上なのでは？フフフ……。】

```
3020 DATA F,5,0,0,0,0,0,0,2,0,F,F,F,10,10,10,0,1,0,0,0,0,4,0,10,10,10,FE,FE,
FE,0,0,0,0,80,0,0,4,0,F9,19,19,10,F0,10,0,0,0,0,7F,0,7,80,0,1E,7,6,70,F0,70,0,0,
0,0,0,0,4,80,0,25,3,1,88,88,88,0,1F,0,3,C0,3,FC,0,F8,CB,1,1,C4,C4,C4,3,10,3,FF,0
3030 DATA FF,FB,10,F8,31,0,0,F8,F8,F8,7F,0,7F,FF,7,F8,F1,E0,10,C2,0,0,30,37,30,F
F,0,FF,FF,3C,C3,FF,0,FF,FC,0,C0,0,8,0,7F,0,7F,FF,F8,4,3F,1E,21,C0,3,C0,0,F0,0,1,
10,0,F9,0,F8,FF,38,47,80,0,80,0,0,0,3,20,0,8C,0,0,FF,70,8F,0,7C,0,0,0,0,4,40,0
3040 DATA C7,0,1,FE,C0,3E,0,4,0,0,0,0,2,80,0,67,0,1,FC,3,FC,0,C4,0,0,0,0,1,0,0,F
9,0,1,FC,0,FC,0,C2,0,0,0,0
3060 DATA F,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3080 DATA F,5,FF,0,0,FF,0,0,FF,0,0,F8,0,0,0,0,0,80,4,4,0,20,21,0,0,8,8,0,40,0,0,
0,80,4,4,0,20,21,0,0,8,8,0,40,0,0,0,80,3B,3B,0,DE,DE,0,F7,F7,8,A0,A0,0,0,0,80,4,
4,0,20,21,0,0,8,8,0,40,0,0,0,80,4,4,0,20,21,0,0,8,8,0,40,0,0,0,80,3B,3B,0,DE,DE
3090 DATA 0,F7,F7,F,A0,A7,FF,0,FF,80,4,4,0,20,21,0,0,8,F,0,47,FF,0,FF,80,4,4,0,2
0,21,0,0,8,F,0,47,FF,0,FF,80,3B,3B,0,DE,DE,0,F7,F7,8,A0,A0,0,0,0,80,4,4,0,20,21
3100 DATA 0,0,8,8,0,40,0,0,0,80,4,4,0,20,21,0,0,8,8,0,40,0,0,0,80,3B,3B,0,DE,DE,
0,F7,F7,8,A0,A0,0,0,0,80,4,4,0,21,21,0,0,8,8,0,40,0,0,0,FF,0,0,FF,0,0,FF,0,0,F8,
0,0,0,0,0
3110 DATA F,5,0,3,3,0,80,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,6,0,30,30,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
C,C,0,8,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18,18,0,C0,C0,0,30,30,0,0,0,0,0,0,30,30,0,60,60,
0,18,18,0,0,0,0,0,0,60,60,0,2,2,0,1,1,0,C0,C0,0,0,0,0,C0,C0,0,3,3,0,FF,FF,0,E0
3120 DATA E0,0,0,0,0,60,60,0,1,1,0,80,80,0,C0,C0,0,0,0,0,30,30,0,0,0,0,1,1,0,80,
80,0,0,0
3130 DATA 0,1C,1C,0,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,E,E,0,0,0,0,6,6,0,81,81,0,3E,3E,0,7,
7,0,0,0,0,18,18,0,40,40,0,C1,C1,0,3,3,0,80,80,0,60,60,0,C0,C0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,
0,C1,C1,0,84,84,0,6,6,0,0,0,0,1,1,0,80,80,0,FC,FC,0,FC,FC
4000 COLOR 1:PRINT :PRINT "                 ○    ○    ○
4010 PRINT "                  │    │    ○
4020 PRINT "                 ╭┼╮  ╭┴╮   ├┐
4030 PRINT "                 │││  ╰─╯   ││
4040 PRINT "                            │╱
4050 PRINT "             ┌───────────────┐ ┌─────────────────────────────────┐
4060 PRINT "             └───────────────┤ └─────────────────────────────────┤
4070 PRINT "           ╱                ╱╱  ╭────────────╮  ╭─ ─ ─ ─ ─ ─ ─╮ ╱│
4080 PRINT "          ╱  ╲  ╱  ╲  ╱    ╱╱ ╱│            ╱  ╭─ ─ ─ ─ ─ ─ ─╮ ╱ │
4090 PRINT "         ╱  = o = = o =   ╱╱ ╱ ╲─ ─ ─ ─ ─ ─╱  ╭─ ─ ─ ─ ─ ─ ─╮ ╱  │
4100 PRINT "        ╱   ╱  ╲  ╱  ╲   ╱╱ ╰─────────────╯  ╭─ ─ ─ ─ ─ ─ ─╮ ╱   │
4110 PRINT "        ┌───────────────┐┌─────────────────┬┬───────────────┐    │
4120 PRINT "        │┌─────────────┐││┌───────────────┐││┌─────────────┐│    │
4130 PRINT "        ││     ▭       ││││       ▭       ││││     ▭       ││    │
4140 PRINT "        │└─────────────┘││└───────────────┘││└─────────────┘│    │
4150 PRINT "        │               ││                 ││               │    │
4160 PRINT "        │               ││                 ││               │    │
4170 PRINT "        │               ││                 ││               │    │
4180 PRINT "        │            ││ ││              ││ ││  ││           │    │
4190 PRINT "        │               ││                 ││               │   ╱
4200 PRINT "        │               ││                 ││               │  ╱
4210 PRINT "        │               ││                 ││               │ ╱
4220 PRINT "        │               ││                 ││               │╱
4230 PRINT "        └───────────────┘└─────────────────┴┴───────────────┘  ";
4240 COLOR 4:RETURN
5000 LINE (1,1)-(639,199),1,B
5010 LINE (20,10)-(619,189),1,B
5020 LINE (40,20)-(599,179),1,B
5030 PAINT (10,10),2,1:PAINT (30,15),6,1
5040 COLOR 7:LOCATE 30,4:PRINT "<<  FLY  FLY  FLY  >>"
5050 LOCATE 10,19:PRINT "Some day in the kitchen ,";
5060 PRINT "FLY !  FLY !  FLY !";
5070 PRINT "  Swat them !!"
5080 POKE &HF261,&HE0:POKE &HF260,0:DD=USR(&HD500)
5090 POKE &HF261,&HE2:DD=USR(&HDF00)
5100 LOCATE 30,9:PRINT "FLY ··················  10 pts"
5110 LOCATE 30,13:PRINT "HAETATAKI          8
5120 LOCATE 46,14:PRINT "4 + 6"
5130 LOCATE 48,15:PRINT "2"
5140 LOCATE 25,21:PRINT "Hit Return key to Start !!"
5150 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS 3:RETURN ELSE 5150
```


★感動パンツ大作第1弾!!ある日影さんが拾ったパンツを食べようとしたらDr. Dが疾風のごとく駆けてきて一言「それどくだで」。(宮城県遠田郡・**黒田善隆18才**)……**【影：これぱっかりは私もマイッタ!ひどい発想!!】**



PC-9801用

SOLOLON ADVENTU-RE

兵頭 啓治

内容

広大な宇宙の荒野を旅する我らの「SOLOLON号」のゆく手をはばむ，にっくき敵宇宙船「クリシップ」を爆破するゲームです。

使用方法

RUNすると，キャラクタとコクピットもどきを描いて，ゲーム・スタートです。ほっておくと，SOLOLON号はどんどん高度を下げて，スクリーンからはみ出てしまいます。そこで SHIFT を押して高度を上げ，スクリーン中央付近へ戻してください。しかし，いつまでも SHIFT を押していると，こんどは反対側の端からはみ出てしまいます。ここであなたの操縦術が，得点に結びつきます。

そして，スクリーンの左側からつぎつぎとクリシップが出てきて，SOLOLON号の行く手をはばみます。そこで，うまくSOLOLON号をクリシップのまん前にもってゆき，GRPH でミサイルを発射して，クリシップに当ててください。当たると，はなばなしく爆発して得点がプラスされます。当たらなくても，クリシップをよければプラスされます。単純なようで，意外に難しく，かなり熱中できます。

3回クリシップと接触するか画面を出ると，ゲームオーバーです。

《第1表》変数表と説明

＊SC：スコア・ルーチン
＊SL：ミスった時のルーチン
＊BE：爆発ルーチン
＊OV：GAME OVER
＊ST：GAME START
SO%：SOLOLON号キャラクタ
KU%：クリシップ・キャラクタ
BK%：爆発
MI%：ミサイル
SX，SY：SOLOLON号の位置
KX，KY：クリシップの位置
CX，CY：ミサイルの位置
SV：SOLOLON号のX座標移動用
SR：　〃　〃　のY　〃　〃
R：SRの範囲の大きさ設定用
C：ミサイルの有無の判別用
S：スコア
H：ハイ・スコア
その他，X，Y，L，Q，B，E，Iを使用

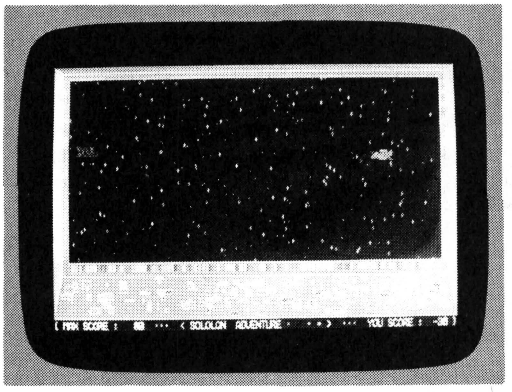
おわりに

PC－9801用ですが，INP文を訂正すればPC－8801でも動かせますし，まったく基本的なBASICなので，他機種にも簡単に移植できると思います。ぜひ，遊んでやってくださいね!!

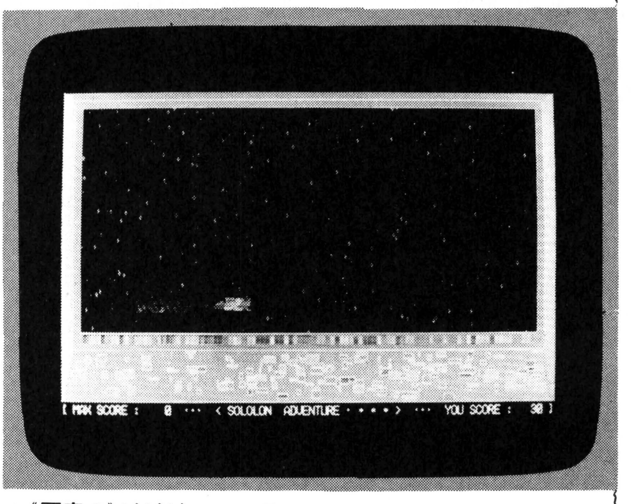
最後に，FM－7の丸尾君，JR－100の安部君，HC－20の北里君，がんばってくらさいネ!!

★CHECKER FLAG

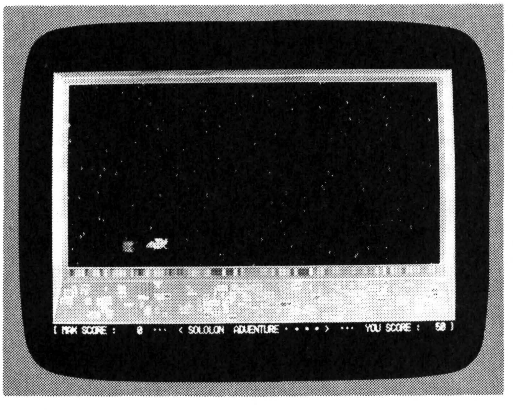
影：ゲーム前の前おきが長いんでないの？
編：しかたないでしょ，高解像のゲームだもん！
Dr.D：高解像のゲームになると，動きが遅くなるのはしかたあるまい。しかし，このゲームでは50～300行のPSETが気になるんだな。PSETで書いてからGETさせるのは，スピードの面では問題が残る。ただし，プログラムをコンパクトにまとめることはできるがな。逆に，GETせずにPSETで処理すれば，スピードはたしかに速くはなるんだ。まあ，どっちがいいかは君たちの判断にまかせよう。
編：あっちをとればこっちがダメ。こっちをとるとあっちがダメ。世の中うまくいかないネ！



◀《写真 1》左からクリシップ，右から
SOLOLON号が登場!!



▲《写真 2》ビビビ――ン!!



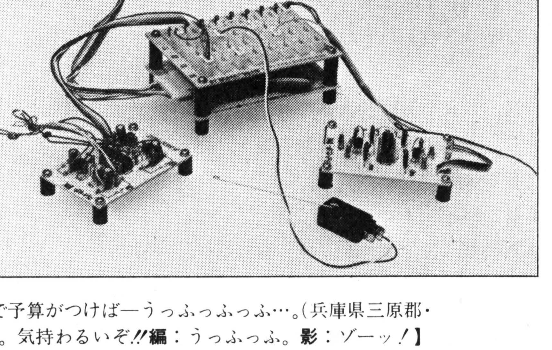
◀《写真 3》やったぜ!!

100%活用法――パソコンがガードマンに?!

毎月ゲーム・プログラムに情熱を燃やし，インキー・ミスに神経をすりへらしているみなさん！こんな時気分転換にハンダゴテを握って，電子工作にチャレンジしてみませんか。

月刊「ラジオの製作」では，パソコンをゲームだけでなく，プリンタ端子，ジョイスティック端子，あるいはスロット端子を使い，外部のいろんなシステムをパソコンでコントロールする製作記事を毎号掲載しています。

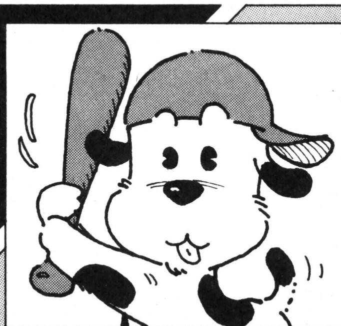
8，9月号では，PC－6001を使い，家の中のあらゆる防犯システムを考えています。題してホームセキュリティ・システムです。異常をキャッチするセンサに，タッチ・センサ，衝撃センサ，赤外線センサなどを使い，パソコンが家庭内のガードマンとして働きます。デジタル回路も，やさしく解説していますので，ハードの勉強ももちろんできるわけです。パソコンの100％活用をみなさんもやってみませんか？



★学校のコンピュータ同好会がやっと部に昇格したぞ。これで予算がつけば―うっふっふっふ…。(兵庫県三原郡・**山形英樹16才**)……【**影**：山形君！うっふっふは女性の言葉だ。気持わるいぞ!!**編**：うっふっふ。**影**：ゾーッ！】

```
10  REM ###  SOLOLON  ADVENTURE  ###
20  RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(LEFT$(TIME$,2))
30  DIM SO%(80),KU%(80),BK%(80),MI%(30)
40  CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN ,0:DEFINT A-Z
50  FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 35:READ C:PSET(X+300,Y+80),C:NEXT X,Y
60  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,7,7,7,5,5,5,7,7,7,5,0,0,0,0,0,7,6,6,0
70  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,7,7,7,5,5,5,7,7,7,5,5,0,6,6,6,7,7,0,0
80  DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,6,6,0,0,6,4,4,4,6,6,6,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,7
90  DATA 0,0,0,0,7,7,6,6,5,5,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,7,7,0,0
100 DATA 0,0,7,5,5,7,5,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,7,7,7,0,0
110 DATA 7,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,4,4,4,6,6,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,0,0,0,0,0
120 DATA 0,7,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,5,5,7,7,7,5,5,7,7,7,5,4,4,4,6,6,6,6,0,0,0,0
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,7,7,7,5,5,7,7,7,2,4,4,0,0,0,6,6,6,6,6,6
140 GET(301,81)-(335,88),SO%:PUT(301,81),SO%
150 FOR Y=1 TO 8:FOR X=35 TO 1 STEP -1:READ C:PSET(X+300,Y+80),C:NEXT X,Y
160 DATA 0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0,0,6,6,6,3,3,3,3
170 DATA 0,0,0,4,4,0,0,0,5,5,5,5,5,0,4,1,1,4,4,7,0,7,4,4,4,0,6,6,6,6,2,3,3,3,3
180 DATA 0,4,4,0,0,0,0,5,5,5,5,5,6,0,4,1,4,6,4,7,0,0,7,4,4,4,6,6,2,2,3,3,3,3,0
190 DATA 4,0,0,0,0,0,5,0,0,6,5,5,0,4,4,4,6,2,6,3,4,4,4,4,6,6,6,2,2,3,3,3,0,0,0
200 DATA 4,4,4,4,0,0,6,1,7,6,5,5,0,4,4,4,4,6,3,4,4,0,0,7,7,7,2,2,2,2,2,2,0,0,0
210 DATA 0,4,4,4,4,0,7,6,0,6,4,4,4,3,3,3,3,3,4,0,0,0,7,7,7,2,2,2,7,7,7,7,0,0,0
220 DATA 6,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,3,3,4,4,4,6,6,6,6,2,2,2,7,7,7,7,3,3,3,0,0
230 DATA 7,6,6,6,6,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,2,2,6,6,6,6,6,6,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3
240 GET(301,81)-(335,88),KU%:PUT(301,81),KU%
250 FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 16:READ C:PSET(X+300,Y+80),C:NEXT X,Y
260 DATA 7,7,0,7,0,7,0,7,7,0,7,0,7,0,7,7,0,7,7,3,7,3,7,3,3,7,3,7,3,7,7,0
270 DATA 0,0,7,3,3,2,3,2,2,3,2,3,3,7,0,0,7,7,3,3,2,6,2,6,2,3,2,3,2,3,3,0
280 DATA 0,3,3,2,3,2,3,2,6,2,6,2,3,3,7,7,0,0,7,3,3,2,3,2,2,3,2,3,3,7,0,0
290 DATA 0,7,7,3,7,3,7,3,3,7,3,7,3,7,7,0,7,7,0,7,0,7,0,7,7,0,7,0,7,0,7,7
300 GET(301,81)-(335,88),BK%:PUT(301,81),BK%
310 FOR Y=1 TO 2:FOR X=1 TO 15:READ C:PSET(300+X,80+Y),C:NEXT X,Y
320 DATA 3,2,3,2,3,4,4,7,6,6,5,1,5,1,5,1,5,1,5,1,6,6,7,4,4,2,3,2,3,2
330 GET(301,81)-(315,82),MI%:PUT(301,81),MI%
340 WIDTH 40,20:LOCATE 11,8:COLOR 6:PRINT "SOLOLON  ADVENTURE":LOCATE 2,15:PRINT
 "MISSILE････GRPH KEY ･ UP･･･SHIFT KEY":COLOR 5:LOCATE 15,9:PRINT "by PLIKING":C
OLOR 7:LOCATE 7,19:PRINT "(C) P L O M   since 1982,8";:H=0
350 FOR I=0 TO 300:CIRCLE(RND*575+25,RND*141+9),RND,INT(RND*6)+1:NEXT
360 A$=CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&HFF):A$=A$+CHR$(85)+CHR$(170)+CHR$(255)
370 B$=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA):B$=B$+CHR$(0)+CHR$(255)+CHR$(85)
380 LINE(0,0)-(15,5),7:LINE-(624,160),7,B:LINE-(639,191),7:LINE(15,160)-(0,191),
7:LINE(624,5)-(639,0),7:LINE(0,191)-(639,191),7:LINE(25,10)-(614,150),7,B
390 FOR I=0 TO 180:RX=RND*600+13:RY=162+RND*25:LINE(RX,RY)-(RX+RND*15,RY+RND*4),
INT(RND*6)+1,BF:LINE-(RX-1,RY-1),7,B:NEXT:PAINT(320,8),1,7
400 PAINT(0,100),A$,7:PAINT(639,100),A$,7:PAINT(2,190),B$,7:PAINT(320,0),B$,7
410 *ST:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24:COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT USING "[ MAX SCORE :
####  ･･･  < SOLOLON  ADVENTURE ･         >  ･･･  YOU SCORE :    0 ]";H;
420 S=0:SL=0:C=0:R=0:LOCATE 48,24:COLOR 6:PRINT "* * *";
430 FOR E=1 TO 7:COLOR=(E,E):NEXT:FOR I=30 TO 600 STEP 6:BEEP 1:LINE(I,152)-(I+4
,156),INT(RND*7)+1,BF:BEEP 0:NEXT
440 SX=RND*80+500:SY=RND*70+48:SV=16
450 KX=RND*40:KY=SY+RND*22-11
460 KX=KX+30:IF KX=>580 THEN S=S+10:GOSUB *SC:GOTO 450
470 SR=RND*10-5-R:SX=SX-SV:SY=SY+SR:I=INP(&HE8)
480 IF I=&HBF THEN SV=SV-3:R=3 ELSE SV=SV+3:R=-3:IF SV>15 THEN SV=16
490 IF SY=<20 OR SY=>130 THEN SY=SY-SR
500 IF SX=<30 OR SX=>580 THEN *SL
510 BEEP 1:PUT(SX,SY),SO%:BEEP 0:IF I=&HEF AND C=0 THEN C=1:CX=SX:CY=SY+4
520 PUT(KX,KY),KU%
530 IF C=1 THEN CX=CX-20:IF CX>=30 THEN PUT(CX,CY),MI% ELSE C=0
540 PUT(KX,KY),KU%
550 IF C=1 THEN BEEP 1:PUT(CX,CY),MI%:BEEP 0:IF CX>KX-20 AND CX<KX+40 AND CY>KY-
3 AND CY<KY+9 THEN GOSUB *BE
560 PUT(SX,SY),SO%
570 IF KX>SX-25 AND KX<SX+30 AND KY>SY-9 AND KY<SY+9 THEN *SL ELSE 460
580 *SL:S=S-30:SL=SL+1:C=0:COLOR=(0,2):FOR F=0 TO 10:FOR E=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0
:NEXT:NEXT:COLOR=(0,0):GOSUB *SC:LOCATE 46+SL*2,24:PRINT " ";:IF SL>2 THEN *OV E
LSE 440
590 *OV:FOR E=1 TO 7:COLOR=(E,7-E):NEXT:LOCATE 31,10:COLOR 7:PRINT "G A M E - O
V E R":IF S>H THEN H=S:LOCATE 28,13:PRINT "H I - S C O R E   ";H ELSE 600
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO *ST ELSE 600
610 *BE:FOR B=0 TO 5:BEEP 1:L=RND*10:Q=RND*7:PUT(CX-L,CY-Q),BK%:BEEP 0:PUT(CX-L,
CY-Q),BK%:NEXT:S=S+20:GOSUB *SC:C=0:KX=INT(RND*40):KY=SY+INT(RND*23)-11:RETURN
620 *SC:BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 74,24:PRINT USING "####";S:BEEP 0:RETURN
```

★影さーん！僕は景(カゲ)さんです。今後もよろしく！(山口県萩市・**景由秀正14才**)……【**影**：影と景ではだいぶちがうぞ！私がカゲなら君は半カケかナ！**編**：なにその半カケって？**影**：ほら影の文字が半分カケてるだろ？】



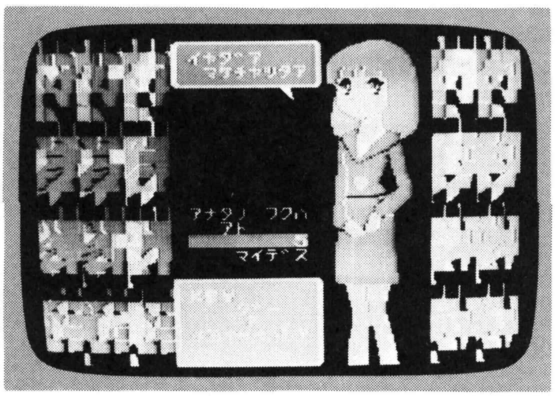
ぴゅう太用

ヤキュウケン

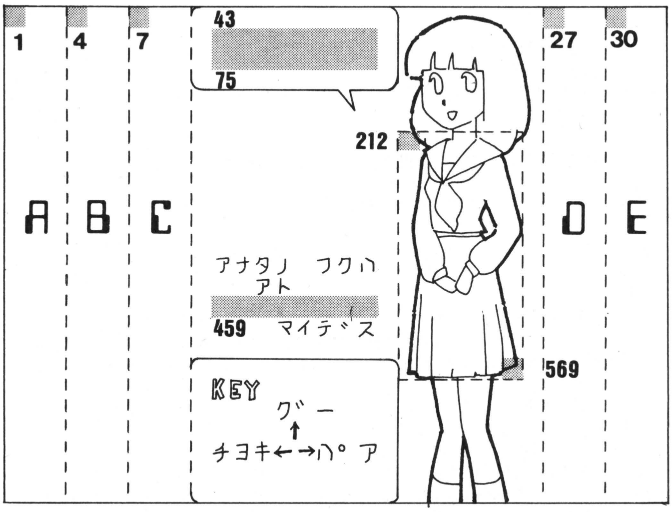
さやまたつお

★ 遊びかた ★

シュート・キーでゲーム・スタート。「ピロン」と音がしたら準備ＯＫ。「ジャンケンシマショ」と言ってきますから，方向キーでジャンケンします。上方がグー，右がパア，左がチョキ。女の子の服は４枚まで，あなたは５枚ですからちょっと有利でしょ？再ゲームはシュート・キーで。



▲《写真１》わあ――っ，カワイイナア！



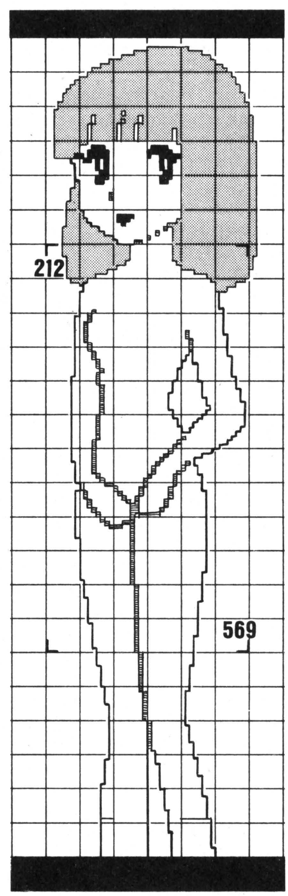
▲《第１図》画面構成

★ プログラムのしくみ ★

ぴゅう太はプログラム中で絵を描くことができません。そこで，このプログラムではセル212番とセル569番の間の６×12のセル群を，３×24のセル郡に配列しなおして５通りストックしておき，必要に応じて呼び出し，書きこませていく方法をとっています。

★ 入力方法 ★

まず画面設定を見てください。変わるのは212番と



▲《第２図》キャラクタ作画例

★Ｐ６を手に入れた友人はプログラムを打ちこんだがいつまでたってもうまく走らない。よくみると本のスミに小さくＦＭ－７用と…。(大分県臼田市・渡辺周平13才)……【影：気をつけようマイコン選びとテキスト選び！】

569番の間の6×12のセル群です。まず，それぞれの姿の女の子を描き，A～Eまでのストックエリアに，付属のプログラムを使って書きこんでいきます。つまり5通りお絵かきして，そのつどプログラムを打ちこんでストックしていく根性のいるゲームなのです！ファイトあるのみ!! A～Eにストックされた絵は並びかたがまるで変わるので，どんな絵だったかは判断できませんから，絵が出たときの面白さはかなりのものですヨ。絵はAから順に呼び出されていきますから，Aが普通の状態，Eがいちばん脱いだ状態になります。がんばって好みの女の子を入力してください。

そうそう，アニメはすべて消してくださいね。

《リスト①》ストック用プログラム――212～569間に描いた女の子の姿をこのプログラムを使ってA～Eに移していきます（10行のX＝（　）にはA～Eの各セル番号を入れます）。

```
10   X=( )
20   マワレ130 M=211カラ563カンカク32
30   マワレ120 N=1カラ6
40   P=M+N
50   R=X+Q
60   セル(R)=セル(P)
70   Q=Q+32
80   モシQ=768ナラバ 100 ニイケ
90   120 ニイケ
100  X=X+1
110  Q=0
120  トジル
130  トジル
140  オワリ
```


《リスト②》ヤキュウケンのメイン・プログラム

```
10   キイ 1 A,B
20   モシ B=0ナラバ 10 ニイケ
30   オト イチオン
40   シキ S=5
50   シキ X=1
60   700 ヲヨベ
100  オト イチオン
110  850 ヲヨベ
120  カケ 459,S
130  モシ S=0ナラバ 900 ニイケ
140  モシ X=33ナラバ 950 ニイケ
150  モシ X=10ナラバ 170 ニイケ
160  200 ニイケ
170  シキ X=27
200  カケ 43,"ジャンケン"
210  カケ 75,"    シマショ!"
220  オト サンオン
230  シキ J=ランスウ(2)
240  キイ 1 A,B
250  モシ A=1ナラバ 280 ニイケ
255  モシ A=7ナラバ 300 ニイケ
260  モシ A=3ナラバ 320 ニイケ
270  240 ニイケ
280  シキ K=2
290  330 ニイケ
300  シキ K=1
310  330 ニイケ
320  シキ K=0
330  カケ 43," ワタシハ"
340  モシ J=0ナラバ 370 ニイケ
350  モシ J=1ナラバ 390 ニイケ
360  モシ J=2ナラバ 410 ニイケ
370  カケ 75," パア デス"
380  420 ニイケ
390  カケ 75," チョキ デス"
400  420 ニイケ
410  カケ 75," グー デス"
420  オト イチオン
430  850 ヲヨベ
440  モシ J=Kナラバ 650 ニイケ
450  シキ K=K+1
460  モシ K=3ナラバ 480 ニイケ
470  490 ニイケ
480  シキ K=0
490  モシ J=Kナラバ 600 ニイケ
500  カケ 43,"イヤダア"
510  カケ 75," マケチャッタア"
520  オト サンオン
530  700 ヲヨベ
540  100 ニイケ
600  カケ 43," ワタシノ"
610  カケ 75,"    カチヨ!"
620  シキ S=S-1
630  100 ニイケ
650  カケ 43," アイコ"
660  カケ 75,"    デスネ"
670  100 ニイケ
700  マワレ 810 M=211カラ563カンカク32
710  マワレ 800 N=1カラ6カンカク1
720  シキ P=M+N
730  シキ R=X+Q
740  シキ セル(P)=セル(R)
750  シキ Q=Q+32
760  モシ Q=768ナラバ 780 ニイケ
770  800 ニイケ
780  シキ X=X+1
790  シキ Q=0
800  トジル
810  トジル
820  カエレ
850  タイマ 1 オン
860  モシ タイマ1>250ナラバ 880 ニイケ
870  860 ニイケ
880  カエレ
900  カケ 43,"モウヌゲナイワ"
910  カケ 75,"アナタノマケヨ!"
920  970 ニイケ
950  カケ 43,"モウヌゲマセン"
960  カケ 75," ワタシノマケネ"
970  オト サンオン
980  10 ニイケ
999  オワリ
```

★友人のM君はP8mKIIのことをP8のなれのはてというのです!!（神奈川県横浜市・大亀和之12才）……**【編：**なれのはてという表現は正しくないですよ。**影：**Dr.は類人猿のなれのはて！こういう使い方なら正しいのだ。**】**



SC-3000用

ざ・くぎぬき/戦争と平和

山田　祐次

ざ・くぎぬき（LEVELⅡ BASIC）

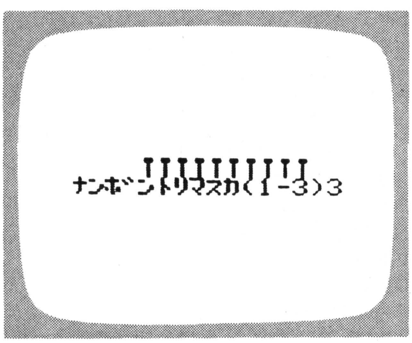
あなたは町の大工さんで，ある家のとりこわしで，現場に行きました。そこには10本から30本のくぎでできている家があった。そこであなたは，コンピュータとくぎをぬいて，家をこわすことになりました。ゲームは最後のくぎをぬいた人が，家の下じきになって死んでしまうというおそろしいゲームです。

あそびかた

RUNすると，何本のくぎでゲームをするかを聞いてきますから，10〜30本の間で選んでください。

ゲームは，人間が先か後かを乱数できめます。まあ，コンピュータが先手をとった時には，まず100%人間は勝つことは不可能でしょう。なにしろ，コンピュータは必勝ルーチンでせめてきますので。また人間が先手をとっても，一手もまちがえれば勝てません。必勝方法は，プログラムをよく読んで研究してください。

つぎは，戦争と平和という２本目のプログラムです。



▲《写真１》よーく頭を使ってとろう！

ざ・くぎぬきのプログラム・リスト

```
10 CLS:PATTERNC#236,"3838101010101010"
20 INPUT"ﾅﾝﾎﾞﾝﾃﾞｽｶ(10-30)";X:IFX<10ORX
>30THEN20
30 GOSUB400:IFRND(1)>.5THEN200
40 INPUT"ﾅﾝﾎﾞﾝﾄﾘﾏｽｶ(1-3)";Y:IFY<1ORY>3
THEN40
60 X=X-Y:GOSUB400
70 IFX<1THEN450
80 IFX=1THEN460
90 IFA=1THEN220
200 FORZ=2TO4:IFINT((X-Z)/4)*4<>X-ZTHE
N300
210 A=1:Z=Z-1:X=X-Z:GOSUB400:GOTO 40
220 Z=4-Y:X=X-Z:GOSUB400:GOTO40
300 NEXT:Z=INT(RND(1)*3)+1:X=X-Z:GOSUB
400:GOTO40
400 CLS:CURSOR4,12:FORI=1TOX:PRINT"Ｔ";
:NEXT:PRINT:IFZ<>0THENPRINTZ;"ﾄﾘﾏｼﾀ"
410 Z=0:COLOR 1:RETURN
450 PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾏｹﾃﾞｽ":END
460 PRINT"ﾜﾀｼﾉ ﾏｹﾃﾞｽ":END
```

戦争と平和（LEVELⅢ BASIC）

さて２本目の「戦争と平和」というゲームは，第４次世界大戦のシュミレートで，いたって平和的な戦争のシュミレーション・ウォーゲームです。

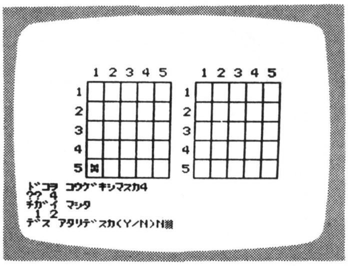
あそびかた

前作同様に，プログラムを入力してRUNさせてください。まず，５×５のマスメが出てきて，左側が自分の国で右側が敵の国です。自分の国の中に基地を一つ作り，そのあと敵基地を小石でせめます。入力はすべてX座標CR，Y座標CRの順で入力します。敵基地をせめたあと，敵がせめてきて小石が当たったかどうかを聞いてきますので，YかNで答えてください。ただし，ウソをつくと戦争に負けてしまいますので注意してください。

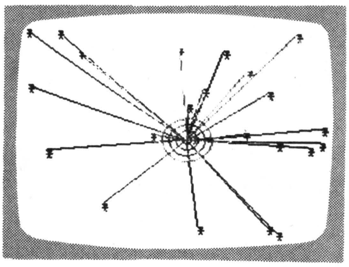
★歌は流れるあなたの胸にさあ歌ってもらいましょう！歌は北酒場です。影さんどうぞ〜！（北海道亀田郡・関正志14才）……【影：♪きた〜の　さかばどうりには〜♪編集長：……。影：お呼びでない？こりゃまた失礼！】

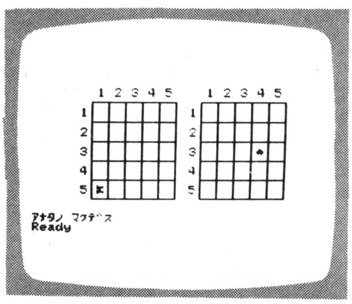
SC-3000について

今回はＳＣ－3000の二つのＢＡＳＩＣを使ってソフトを作りました。１本目のプログラムのＬＥＶＥＬⅡＢＡＳＩＣですが，これはＢＡＳＩＣの勉強用のＢＡＳＩＣとして作られており，フリー・エリアも512バイトと少なく，プログラムを作るには大変でしょうが２本目のプログラムで使ったＬＥＶＥＬⅢＢＡＳＩＣは，フリー・エリアも多く，ＢＡＳＩＣもかなり強力なのです。



▲《写真１》攻撃する座標を決める


▲《写真２》ウソをつくとこうなる



▲《写真３》ゲーム・エンド

★CHECKER FLAG

編：つぎつぎと出てくる新製品の中でも，このＳＣ－3000は安価でＢＡＳＩＣが強力なのが特徴です。

Dr.D：この２本の作品は，十分に機能を使いきっていないな。まだまだスゴイ作品ができるぞ。

戦争と平和のプログラム・リスト

```
100 CURSOR6,13:PRINT"4| | | | | | 4| | | | | |"
110 CURSOR6,14:PRINT" ├┼┼┼┼┤ ├┼┼┼┼┤"
120 CURSOR6,15:PRINT"5| | | | | | 5| | | | | |"
130 CURSOR6,16:PRINT" └┴┴┴┴┘ └┴┴┴┴┘"
140 CONSOLE17,6INT" ├┼┼┼┼┤ ├┼┼┼┼┤"
150 INPUT"ﾄﾞｺﾆ ﾂｸﾘﾏｽｶ";L,K:IFL<1ORL>5T
HEN150"
160 IFK<1ORK>5THEN150├┼┼┼┼┤ ├┼┼┼┼┤"
170 A(L,K)=1:J=INT(RND(1)*5)+1:H=INT(R
ND(1)*5)+1:B(J,H)=1
180 IFA(L,K)<>B(L,K)THEN200├┼┼┤ ├┼┼┼┼┤"
190 PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ":B(L,K)=0:GOTO 150| | | | | |"
200 CONSOLE0,23:X=6+2*L:Y=5+2*K:CURSOR
X,Y:PRINT"¤":CONSOLE17,6
210 CLS:INPUT"ﾄﾞｺｦ ｺｳｹﾞｷｼﾏｽｶ";P,O:IFP<
1ORP>5THEN210
220 IFO<1ORO>5THEN210 └┴┴┴┴┘ └┴┴┴┴┘"
230 IFB(P,O)=1THEN300─┼┼┼┼┤ ├┼┼┼┼┤"
240 PRINT"ﾁｶﾞｲ ﾏｼﾀ"ｽｶ";L,K:IFL<1ORL>5T
HEN150"
250 I=INT(RND(1)*5)+1:U=INT(RND(1)*5)+
1┼┼┤"
260 IFB(I,U)<>0THEN250(1)*5)+1:H=INT(R
ND(1)*5)+1:B(J,H)=1
270 B(I,U)=2:PRINTI;U:INPUT"ﾃﾞｽ ｱﾀﾘﾃﾞｽ
ｶ(Y/N)";S$:IFS$="Y"THEN320
280 IFA(I,U)<>1THEN210K)=0:GOTO 150| | | | | |"
290 GOTO 320,23:X=6+2*L:Y=5+2*K:CURSOR
X,Y:PRINT"¤":CONSOLE17,6
300 GOSUB340:CONSOLE0,23:COLOR1,6:T=19
+2*J:R=5+2*H:CURSORT,R:PRINT"♣":CONSOL
E17,6:CLS
310 PRINT:PRINT"ﾜﾀｼﾉ ﾏｹﾃﾞｽ":END
320 GOSUB340:CONSOLE0,23:COLOR1,6:T=19
+2*J:R=5+2*H:CURSORT,R:PRINT"♣":CONSOL
E17,6:CLS
330 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾏｹﾃﾞｽ":END
340 FOR A=1OTO15:SOUND 2,3000,A:FORE=0
TO200:NEXTE:NEXT A:SOUND4,1,15
350 SCREEN 2,2:CLS:FORC=3TO90 STEP 5:V
=INT(RND(1)*14)+1:COLORV,15:CIRCLE(128
,96),C
360 FORF=0TO5:S=INT(RND(1)*255)+1:D=IN
T(RND(1)*191)+1:LINE(128,96)-(S,D),V
370 CURSORS,D:PRINT"*":NEXTF:NEXTC:SCR
EEN1,1:SOUND0:RETURN
```

SC-3000

★音無し＜ＢＥＥＰ＞単音＞三重和音＞感動の六重和音…フン！（ＭＺ－2000ユーザー16才）……【**影**：技術の進歩!!時代の流れ!!**編**：時間が経つといいものができるのがマイコン，逆にくずれて行くのが影さんです。】



SMC-70用

CODON

COMPUSONIC

ストーリー

西歴2083年，とつぜんＣＯＤＯＮ星人のロボット・コントロール宇宙船団が太陽系へ飛来した。君は，愛機ＡＰＯＬＬＯ　ＦＩＧＨＴＥＲで，敵船団の撃退作戦に参加せよの指令を太陽系防衛機構（ＳＯＬ）から緊急受信した。

ＡＰＯＬＬＯ　ＦＩＧＨＴＥＲ発進！武運を祈る。

使いかた・遊びかた

始めに，ＲＵＮするとスタート画面が表示されます。敵宇宙船からの攻撃（ＢＥＡＭ　ＧＵＮ）により，こちらの防御バリア用にエネルギーを消費します。

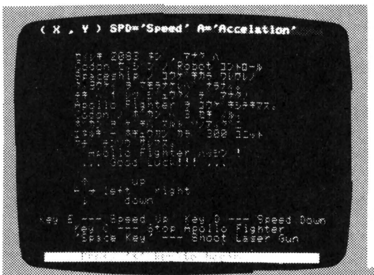
ＡＰＯＬＬＯ　ＦＩＧＨＴＥＲのビーム砲は，ロック方式で，ロック・オンされると射撃指示（スペース・キーを押す）により，自動的に照準を定めてファイア（ＦＩＲＥ）します。このときにも，エネルギーを消費します（10ユニット）。

エネルギーが0になったならば，防御バリアを張ることもビーム砲を撃つこともできないので，ゲーム・エンドです。得点は，自動的に順位づけされて，記憶されます。４桁の名前も入れられます。

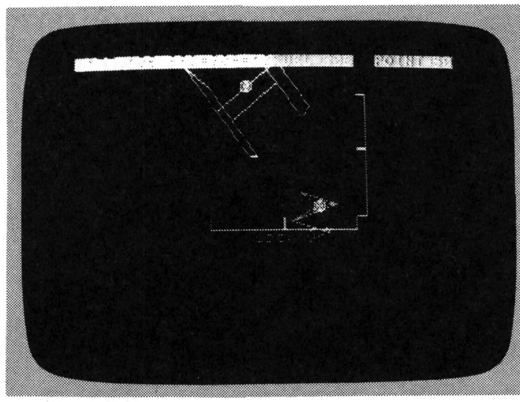
できるだけ多くの宇宙域で，ＣＯＤＯＮ船団を撃退してください。各宇宙域に，３隻のＣＯＤＯＮ母艦がいます。これらを全部撃破すると，つぎの宇宙域に移動できます。このとき，しだいにビーム砲のロック・オン条件がきつくなりますので，難かしくなります。スピードを上げたり落としたりして，上手に照準してください。

★CHECKER FLAG

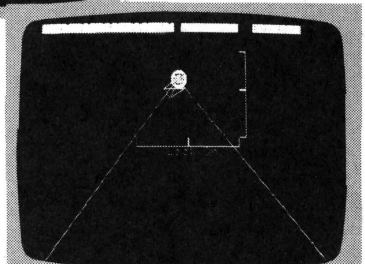
Dr.D：ホーッ，ひさしぶりに手応えのある作品が届いたようだな。
編：ちょっとベーマガにはリストが長すぎるようですけど。ＳＭＣのユーザーのみなさん！投稿が少ないですよ!!
影：ソニーさんにもよろしく言っておくからね！
Dr.D：機能的には，もっとスバラシイ作品ができるはずだから，ぜひぜひガンバッテ送ってくれたまえ。待っとるゾ！
編：ＣＯＭＰＵＳＯＮＩＣさん，ありがとう!!



◀《写真１》ゲームの説明。デモ画面がキレイですヨ！



▲《写真２》３次元空間から現われる敵機は，迫力バツグン!!



▶《写真３》ビューン!!やったぜ!!

★▲わあーすごいプログラムだ！僕にはきっと作れないナ…(💀)(広島市・**高瓦　修**13才)……【**影**：なにがすごいんだ？それになんだこのマーク(💀)は？編集部へのイヤガラセではないのか？**編**：一部の人へのネ！】

CODONのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 40:DEF INT P:DEF INT G:DEF INT I-J:DEF INT A:DEF INT S
20 GOSUB 2100:GOSUB 1570
30 DIM PT(24),NAME$(24)
40 WIPE:CURSOR OFF :GMODE 1:GCOLOR 1,0,8:GCLEAR:PLAY "T25516405":RANDOMIZE:Z$="0000000000000000":GOSUB 50:GOTO 670
50 DEF FONT 253,Z$:W$=STRING$(40,CHR$(253)):CCOLOR 6,0,0:FOR I=0 TO 24:PRINT W$;:NEXT I
60 DEF FONT 250,Z$:DEF FONT 251,Z$:DEF FONT 252,Z$:DEF FONT 240,Z$:DEF FONT 241,Z$:DEF FONT 242,Z$
70 FOR I=13 TO 26:CPLOT(I,12),&HFC,12,0,0:NEXT I
80 CPLOT(13,12),&HFB,12,0,0:CPLOT(20,12),&HFB,12,0,0:CPLOT(19,12),&HFA,12,0,0:CPLOT(26,12),&HFA,12,0,0
90 FOR I=1 TO 9:CPLOT(27,I+2),&HF2,12,0,0:NEXT I
100 CPLOT(27,3),&HF1,12,0,0:CPLOT(27,7),&HF1,12,0,0:CPLOT(27,6),&HF0,12,0,0:CPLOT(27,11),&HF0,12,0,0:RETURN
110 IF C$=" " THEN 200
120 IF ASC(C$)=&H96 THEN GX=GX+SSV:RETURN :REM * left
130 IF ASC(C$)=&H99 THEN GX=GX-SSV:RETURN :REM * right
140 IF ASC(C$)=&H97 THEN GY=GY+SSV:RETURN :REM * up
150 IF ASC(C$)=&H9C THEN GY=GY-SSV:RETURN :REM * down
160 IF C$="E" OR C$="e" THEN SSV=SSV+SSVR:IF SSV>90 THEN SSV=SSV-SSVR:RETURN ELSE RETURN
170 IF C$="D" OR C$="d" THEN SSV=SSV-SSVR:IF SSV<1 THEN SSV=0:RETURN ELSE RETURN
180 IF C$="C" OR C$="c" THEN SSV=0:RETURN
190 RETURN
200 PLAY "T255L6405N7N7N7N7N7N7N7N7N7"
210 FUEL=FUEL-10:IF FUEL<1 THEN FUEL=0:GOTO 1350
220 IF BF$="ON" THEN GOSUB 240:GOTO 230 ELSE H1=GX+SX:H2=GY+SY:IF  H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN H1=SX:H2=SY:CID=1:GOSUB 280 ELSE GOSUB 240
230 IF ( BF2$="ON" ) OR ( ML=1 ) THEN RETURN ELSE H3=GX+SX2:H4=GY+SY2:IF  H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN H1=SX2:H2=SY2:CID=2:GOSUB 280:RETURN ELSE GOSUB 240:RETURN
240 LINE (-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),4,1:LINE (319-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),4,1:LINE (4-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),4,1:LINE (315-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),4,1
250 LINE (-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),0,1:LINE (319-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),0,1:LINE (4-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),0,1:LINE (315-GX,199-GY)-(159-GX,39-GY),0,1:RETURN
260 IF ( CID=2 AND LCID=1 AND LOCK$="ON" ) THEN RETURN ELSE LOCK$="OFF":DEF FONT 250,Z$:DEF FONT 251,Z$:DEF FONT 252,Z$:DEF FONT 240,Z$:DEF FONT 241,Z$:DEF FONT 242,Z$
270 CCOLOR 6,0,0:LOCATE (16,13):PRINT STRING$(9,CHR$(253));:RETURN
280 LINE(-GX,199-GY)-(H1,H2),4,1:LINE(319-GX,199-GY)-(H1,H2),4,1:LINE(4-GX,199-GY)-(H1,H2):LINE(315-GX,199-GY)-(H1,H2):LINE(-GX,199-GY)-(H1,H2),0,1:LINE(319-GX,199-GY)-(H1,H2),0,1
290 K=INT(W3):K2=K/2:IF K>14 THEN K3=54 ELSE K3=(K+4)*3
300 PLAY "T20003L64n7n6n5n4n3n2n1n7":W$=LEFT$("001002003004005006007008009010011012013014015016017018",K3)
310 PLAY "T20003L64n7n6n5n4n3n2n1n7"
320 DRAW "S1C6m(H1),(H2)A(R)U(K)f1D(K)D(K)f3U(K)R(K)f4L(K)L(K)f2R(K)u212f5d4f6r4f7u4G1G5G2G6G3G7G4m(H1),(H2)r2u2G4m(H1),(H2)P6,6C4[W]"
330 PLAY "T20001L64n7n6n5n4n3n2n1n7"
340 IF A1$=B1$ THEN POINT=POINT+30 ELSE IF A1$=B2$ THEN POINT=POINT+50 ELSE IF A1$=B9$ THEN POINT=POINT+500:FUEL=FUEL+300:CDP=CDP+1 ELSE POINT=POINT+100
350 IF A1$=B9$ AND (CDP MOD 3)=0 THEN GOSUB 2170
360 GOSUB 370:LOCK$="OFF":IF CID=1 THEN BF$="ON":A1$=W$:P1$="":RETURN ELSE BF2$="ON":A2$=W$:P2$="":RETURN
370 W=INT(RND(1)*5):IF W>3 THEN W$=B51$:RETURN ELSE IF W=2 THEN W$=B52$:RETURN ELSE W$=B53$:RETURN
380 IF ( CID=1 AND BF$="ON" ) OR (CID=2 AND BF2$="ON" AND ML=2 ) THEN GOSUB 260:RETURN ELSE DEF FONT 250,"0101010101010101FF"
390 DEF FONT 251,"80808080808080ff"
400 DEF FONT 252,"00000000000000ff"
410 DEF FONT 240,"01010101010101ff"
420 DEF FONT 241,"ff01010101010101"
430 DEF FONT 242,"0101010101010101"
440 CCOLOR 4,0,2:LOCATE (16,13):PRINT " Lock On ";:PLAY "T100L3202N5":LOCK$="ON":LCID=CID:RETURN
450 GLOCATE (GX,GY):LINE(-15,0)-(15,0),9,1:LINE(0,-15)-(0,15),9,1:LINE(-15,0)-(15,0),0,1:LINE(0,-15)-(0,15),0,1:DRAW "m0,0"
460 CCOLOR 7,0,0:LOCATE (0,0):PRINT SPACE$(40);
470 CCOLOR 0,1,0:LOCATE (0,0):PRINT "(";GX;",";GY;")";"SPD=";SSV;"A=";SSVR;
480 IF FUEL<100 THEN CCOLOR 4,3,3:PLAY "T255L3204N7N3N7N3" ELSE IF FUEL<300 THEN CCOLOR 6,3,3:PLAY "T200L1604N7N3" ELSE CCOLOR 2,3,1:PLAY "T150L1603N7"
490 LOCATE (19,0):PRINT "FUEL=";FUEL;
500 CCOLOR 1,3,0:LOCATE (29,0):PRINT "POINT=";POINT;:RETURN
510 IF BF2$="ON" THEN 520 ELSE DRAW "S1<3C6010203C1010203>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP ELSE BEEP:BEEP:BEEP
520 IF BF$="ON" THEN RETURN ELSE DRAW "S1m(SX),(SY)<3C6010203C1010203>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP:RETURN ELSE BEEP:BEEP:BEEP:RETURN

530 IF BF2$="ON" THEN 540 ELSE DRAW "S1<2C6010203050C101020305>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP ELSE BEEP:BEEP:BEEP
540 IF BF$="ON" THEN RETURN ELSE DRAW "S1m(SX),(SY)<2C601020305C101020305>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP:RETURN ELSE BEEP:BEEP:BEEP:RETURN
550 IF BF2$="ON" THEN 560 ELSE DRAW "S1<2C60102030506C10102030506>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP ELSE BEEP:BEEP:BEEP
560 IF BF$="ON" THEN RETURN ELSE DRAW "S1m(SX),(SY)<2C60102030506C10102030506>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP:RETURN ELSE BEEP:BEEP:BEEP RETURN
570 IF BF2$="ON" THEN 580 ELSE DRAW "S1<2C6010203050607C1010203050607>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP ELSE BEEP:BEEP:BEEP
580 IF BF$="ON" THEN RETURN ELSE DRAW "S1m(SX),(SY)<2C6010203050607C1010203050607>":IF RND(1)>.7 THEN GOSUB 590:BEEP:GOSUB 600:BEEP:BEEP:RETURN ELSE BEEP:BEEP:BEEP:RETURN
590 DEF FONT 253,"FFFFFFFFFFFFFFFF":RETURN
600 DEF FONT 253,"0000000000000000":FUEL=FUEL-INT(RND(1)*30+1):IF FUEL<1 THEN FUEL=0:GOTO 1350 ELSE RETURN
610 B1$="A(R)r(W1)A'(P)D(W7)R(W3)l(W3)D(W7)f1r(W3)f2U(W2)f3l(W3)A(R)R(W4)A'(P)D(W17)f7R(W18)R(W18)g7D(W17)f4G1g4r(W18)r(W18)f5G2g5U(W17)U(W17)f6G3g6d(W17)l(W18)^MT25505164N6N5N4N3N2N104N6N5N4N3N2N1"
620 B2$="A(R)r(W1)f1A'(P)D(W2)f2R(W3)f3U(W2)f4L(W3)A(R)r(W4)A'(P)d(W17)r(W18)f5G1g5G2g5G3g5G4G2g1G3g5^MT25505164N6N4N203N6N4N2"
630 B3$="A(R)r(W1)A'(P)D(W7)R(W8)O(W9)u(W9)f6d(W8)f7u(W9)R(W8)l(W3)D(W7)f1r(W3)f2U(W2)f3l(W3)A(R)R(W4)A'(P)D(W17)R(W18)O(W19)u(W19)x6,0=0,6d(W19)d(W19)x7,0=0,7u(W19)R(W18)l(W18)l(W18)D(W17)f4G1g4r(W18)r(W18)f5G2g5U(W17)U(W17)f1G3g1d(W17)l(W18)"
640 P3$="T25505164N3N3N2N2"
650 B9$="S(W2)C(CL)m0,0A(R)O<3A'30rf1luf2dlf3rdf4G1G2G3G4G2d>"
660 B51$="":B52$="":B53$="":RETURN
670 REM
680 GOSUB 1290
```

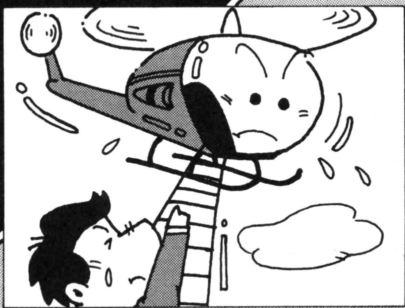
★僕のＰＣ－1251は落としたはずみにあるキーをおすといろんなキャラが出てくるようになった。これでいいのか悪いのかー。（長野県西彼杵郡・**日置真人14才**）……**【影：悪い！だからそのポケコンを私にちょうだい!!】**

```
  690 RANDOMIZE:GX=INT(RND(1)*100+110):GY=INT(RND(1)*60+70):GLOCATE(GX,GY):BF$="
OFF":BF2$="OFF"
  700 IF POINT-BC>300 THEN A1$=B9$:V=RND(1)+1:ML=1:BF2$="ON":BC=BC+300:AR1=154+J
1:AR2=166-J1:AR3=54+J2:AR4=66-J2:GOTO 750 ELSE AR1=111+J3:AR2=208-J3:AR3=23+J4:A
R4=96-J4
  710 ML=INT(RND(1)*1.2+1):U=INT(RND(1)*1.5+1):D=INT(RND(1)*15+1):Q=INT(RND(1)*3
0+10):P2$="":IF RND(1)>.5 THEN A2$=B1$:C=.2 ELSE IF RND(1)> .5 THEN A2$=B2$:C=RN
D(1)*.6+.2 ELSE C=.2:A2$=B3$:P2$=P3$
  720 IF ML=1 THEN BF2$="ON"
  730 P1$="":IF RND(1)>.5 THEN A1$=B1$:C=.2 ELSE IF RND(1)> .5 THEN A1$=B2$:C=RN
D(1)*.6+.1 ELSE C=.2:A1$=B3$:P1$=P3$
  740 RV=INT(RND(1)*41)-20:PV=INT(RND(1)*31)-15:RV2=INT(RND(1)*41)-20:PV2=INT(RN
D(1)*31-15):V=RND(1)*1.3+1.3:SRN=RND(1):R=(R MOD 360):P=(P MOD 360):R2=(R2 MOD 3
60):P2=(P2 MOD 360)
  750 GOSUB 760:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:FUEL=FUEL-INT(V)-10:IF FUEL<1
THEN FUEL=0:GOTO 1350 ELSE 690
  760 GOSUB 450:CL=INT(RND(1)*15+1)
  770 W1=(1-C)*E:W2=(1-C)*B*E:W3=(1-C)*A*E
  780 W4=C*E:W5=B*E:W6=A*E:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
  790 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
  800 PLAY "16405N1N2N3N4N4N5N7"
  810 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
  820 H1=SX+GX:H2=SY+GY:H3=SX2+GX:H4=SY2+GY:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:IF
 H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN CID=1:GOSUB 380 ELSE CID=1:GOSUB 2
60
  830 IF ML=2 THEN IF H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN CID=2:GOSUB 3
80 ELSE CID=2:GOSUB 260 ELSE 840
  840 IF SRN>.4 THEN X=0:Y=0 ELSE X=SX:Y=SY
  850 L=INT(SQR(X*X+Y*Y)):L=L*V
  860 W1=(1-C)*L:W2=W2*V:W3=W3*V
  870 W4=C*L:W5=W5*V:W6=W6*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
  880 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
  890 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
  900 H1=SX+GX:H2=SY+GY:H3=SX2+GX:H4=SY2+GY:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:IF
 H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN CID=1:GOSUB 380 ELSE CID=1:GOSUB 2
60
  910 IF ML=2 THEN IF H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN CID=2:GOSUB 3
80 ELSE CID=2:GOSUB 260 ELSE 920
  920 IF SRN>.4 THEN X=0:Y=0 ELSE X=SX:Y=SY
  930 L=INT(SQR(X*X+Y*Y)):L=L*V
  940 W1=(1-C)*L:W2=W2*V:W3=W3*V
  950 W4=C*L:W5=W5*V:W6=W6*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
  960 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
  970 IF RND(1)>.5 THEN GOSUB 510
  980 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
  990 H1=SX+GX:H2=SY+GY:H3=SX2+GX:H4=SY2+GY:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:IF
 H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN CID=1:GOSUB 380 ELSE CID=1:GOSUB 2
60
 1000 IF ML=2 THEN IF H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN CID=2:GOSUB 3
80 ELSE CID=2:GOSUB 260 ELSE 1010
 1010 IF SRN>.4 THEN X=0:Y=0 ELSE X=SX:Y=SY
 1020 L=INT(SQR(X*X+Y*Y)):L=L*V
 1030 W1=(1-C)*L:W2=W2*V:W3=W3*V
 1040 W4=C*L:W5=W5*V:W6=W6*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
 1050 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
 1060 IF RND(1)>.5 THEN GOSUB 530
 1070 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
 1080 H1=SX+GX:H2=SY+GY:H3=SX2+GX:H4=SY2+GY:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:IF
 H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN CID=1:GOSUB 380 ELSE CID=1:GOSUB 2
60
 1090 IF ML=2 THEN IF H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN CID=2:GOSUB 3
80 ELSE CID=2:GOSUB 260 ELSE 1100
 1100 IF SRN>.4 THEN X=0:Y=0 ELSE X=SX:Y=SY
 1110 L=INT(SQR(X*X+Y*Y)):L=L*V
 1120 W1=(1-C)*L:W2=W2*V:W3=W3*V
 1130 W4=C*L:W5=W5*V:W6=W6*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
 1140 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
 1150 IF RND(1)>.5 THEN GOSUB 550
 1160 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
 1170 H1=SX+GX:H2=SY+GY:H3=SX2+GX:H4=SY2+GY:R=R+RV:P=P+PV:R2=R2+RV2:P2=P2+PV2:IF
 H1>AR1 AND H1<AR2 AND H2>AR3 AND H2<AR4 THEN CID=1:GOSUB 380 ELSE CID=1:GOSUB 2
60
 1180 IF ML=2 THEN IF H3>AR1 AND H3<AR2 AND H4>AR3 AND H4<AR4 THEN CID=2:GOSUB 3
80 ELSE CID=2:GOSUB 260 ELSE 1190
 1190 IF SRN>.4 THEN X=0:Y=0 ELSE X=SX:Y=SY
 1200 L=INT(SQR(X*X+Y*Y)):L=L*V
 1210 W1=(1-C)*L:W2=W2*V:W3=W3*V
 1220 W4=C*L:W5=W5*V:W6=W6*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2
 1230 GCLEAR:DRAW "S1C(CL)m0,O[A1]":PLAY P1$:SX=GPOSX:SY=GPOSY:IF ML=2 THEN SVR=
R:SVP=P:R=R2:P=P2:DRAW "S(U)C(D)A'(R)r(Q)[A2]":PLAY P2$:R=SVR:P=SVP:SX2=GPOSX:SY
2=GPOSY
 1240 IF RND(1)>.5 THEN GOSUB 570
 1250 C$=INKEY$(2):IF C$<>"" THEN GOSUB 110:GOSUB 450 ELSE GOSUB 450
 1260 RETURN
 1270 REM
 1280 REM Initial parameter
 1290 E=5:A=1:R=0:B=1.4:C=.2:P=0
 1300 V=2:CL=1:S=1:L=1:RV=20:PV=10
 1310 GX=160:GY=80:J1=0:J2=0
 1320 POINT=0:FUEL=400:LOCK$="OFF":LCID=0:BF$="OFF":BF2$="OFF"
 1330 SSV=30:SSVR=10
 1340 RETURN
 1350 REM
 1360 REM game end
 1370 REM
 1380 GOSUB 450:CCOLOR 3,2,0
 1390 GCLEAR 12,4:LOCATE (2,15):PRINT "  GAME OVER ! (press 'Y' to replay) ";
 1400 C$=INKEY$(1):IF C$="Y" OR C$="y" THEN CURSOR ON :GOSUB 1410:FUEL=0:POINT=0
:WIPE:CURSOR OFF :GOSUB 50:GOTO 670 ELSE IF C$="N" OR C$="n" THEN GOSUB 1410:END
 ELSE 1400
 1410 CURSOR OFF :GOSUB 1460:GOSUB 1490:GOSUB 1430
```

★いくら「MZをぶっこわせ」が載ったからって安易に「PCをぶっこわせ」なんか送るなよ。シャープにだってPCはあるんだから。（東京都板橋区・**島野嘉治15才**）……**【編**：スルドイ!!**影**：シャープだからスルドイなの？**】**

```
 1420 LOCATE(10,0):PRINT SPACE$(30);:LOCATE(10,0):PRINT "Enter '*' to continue":
C$=INKEY$(1):IF C$="*" THEN RETURN ELSE 1420
 1430 W$="":FOR J=1 TO 4:GOSUB 1440:NEXT J:NAME$(W)=W$:CCOLOR 4,0,0:J=W:GOSUB 15
40:RETURN
 1440 IF J=1 THEN CCOLOR 1,0,2 ELSE CCOLOR 1,0,0
 1450 LOCATE(10,0):PRINT "Enter your name";:C$=INKEY$(1):BEEP:W$=W$+C$:CCOLOR 4,
0,0:LOCATE(28,0):PRINT W$;:RETURN
 1460 FOR I=1 TO 23:IF PT(I)=<POINT THEN GOSUB 1480:PT(I)=POINT:NAME$(I)="":W=I:
RETURN
 1470 NEXT I:RETURN
 1480 FOR J=23 TO I STEP -1:PT(J+1)=PT(J):NAME$(J+1)=NAME$(J):NEXT J:RETURN
 1490 CCOLOR 3,0,0:CCLEAR:CCOLOR 2,0,0:LOCATE(14,1):PRINT "Point";:LOCATE(23,1):
PRINT "Name";:FOR J=1 TO 23
 1500 IF PT(J)=0 AND NAME$(J)="" THEN 1530
 1510 IF J=W THEN CCOLOR 4,1,2 ELSE  CCOLOR 1,0,0
 1520 GOSUB 1540
 1530 NEXT J:PAUSE 10:CCOLOR 4,1,0:J=W:GOSUB 1540:RETURN
 1540 LOCATE(10,J+1):PRINT USING "##",J
 1550 LOCATE(13,J+1):PRINT USING "######",PT(J)
 1560 LOCATE(23,J+1):PRINT USING "!   !",NAME$(J):RETURN
 1570 WIPE:GMODE 1
 1580 BOXE (0,0)-(319,199),1,0
 1590 CIRCLE (340,210),200, ,2,0
 1600 CIRCLE (40,40),30, ,11,0
 1610 CIRCLE (40,30),8, ,11,0
 1620 CIRCLE (25,40),6, ,11,0
 1630 CIRCLE (50,50),7, ,11,0
 1640 PAINT (42,42),11,11
 1650 PAINT (40,30),10,11
 1660 PAINT (25,40),15,11
 1670 BOXE (0,0)-(319,199),1,0
 1680 PAINT (50,50),1,11
 1690 DEF FONT 230,"0000000000000000"
 1700 FOR K=2 TO 7:FOR I=1 TO 11:READ J:CPLOT (J,8+K),&HE6,9-K,0,0:NEXT I:NEXT K
 1710 DATA 7,8,13,14,18,19,25,26,30,34,34,6,9,12,15,18,20,24,27,30,31,34,6,12,15
,18,21,24,27,30,32,34,34,6,12,15,18,21,24,27,30,32,34,34,6,9,12,15,18,20,24,27,3
0,33,34,7,8,13,14,18,19,25,26,30,34,34
 1720 DEF FONT 230,"0000001000000000":PAUSE 3:DEF FONT 230,"0000283828000000":PA
USE 3:DEF FONT 230,"0044547C54440000":PAUSE 3:DEF FONT 230,"8282BAEEBA828200":PA
USE 3:DEF FONT 230,"FF00FF00FF00FF00":PAUSE 3
 1730 DEF FONT 230,"00FF00FF00FF00FF":PAUSE 3:DEF FONT 230,"AAAAAAAAAAAAAAAA":PA
USE 3:DEF FONT 230,"5555555555555555":PAUSE 3:DEF FONT 230,"8282BAEEBA828200":PA
USE 3:DEF FONT 230,"0044547C54440000":PAUSE 3
 1740 DEF FONT 230,"0000283828000000":PAUSE 2:DEF FONT 230,"0000001000000000":PA
USE 2:DEF FONT 230,"0000000000000000":PAUSE 2:DEF FONT 230,"8282BAEEBA828200":PA
USE 2
 1750 CCOLOR 1,0,0:LOCATE(20,20):PRINT "Jul. 7 1983"
 1760 CCOLOR 1,0,0:LOCATE (15,23):PRINT "Press space bar to begin";
 1770 IF INKEY$(1)<>" " THEN 1760
 1780 FOR I=1 TO 100
 1790 BOXE (I,I)-(319-I,199-I),1,0
 1800 NEXT I:PAUSE 10:GOSUB 1830
 1810 CCOLOR 4,0,0:LOCATE (1,24):PRINT "      Press '*' key to begin          ";
:IF INKEY$(1)<>"*" THEN 1810
 1820 RETURN
 1830 GOSUB 610:GOSUB 1290:W1=(1-C)*E*L:W2=(1-C)*B*E*V:W3=(1-C)*A*E*V:W4=C*E*L:W
5=B*E*V:W6=A*E*V:W7=W2/2:W8=W3/2:W9=W8/2:W17=W5/2:W18=W6/2:W19=W18/2:CL=11
 1840 GLOCATE(80,22):DRAW "S1C(CL)m0,0[b1]":LOCATE (14,3):CCOLOR 7,3,0:PRINT "Th
e Fighter   30  POINTS ";
 1850 GLOCATE(80,54):DRAW "S1C(CL)m0,0[b2]":LOCATE (14,7):CCOLOR 7,3,0:PRINT "Th
e Destroyer 50  POINTS ";
 1860 GLOCATE(80,130):DRAW "S1C(CL)m0,0[B3]":LOCATE (14,17):CCOLOR 7,3,0:PRINT "
The Cruiser   100  POINTS ";
 1870 W2=8:GLOCATE(88,170):DRAW "[b9]":LOCATE (14,21):CCOLOR 7,3,0:PRINT "The De
pot     300  POINTS ";:PAUSE 30
 1880 CCLEAR:BEEP:FOR I=3 TO 14:BEEP:READ W$:CCOLOR 4,2,0:FOR J=1 TO 29:LOCATE(J
+4,I):PRINT MID$(W$,J,1);:FOR K=1 TO 20:NEXT K:NEXT J:NEXT I
 1890 DEF FONT 156,"081C2A4908080800":DEF FONT 157,"000808084921C08":DEF FONT 1
58,"0804027F02040800
 1900 DEF FONT 159,"102040FE40201000"
 1910 LOCATE(5,16):PRINT " "+CHR$(156)+"       up        ";
 1920 LOCATE(5,17):PRINT CHR$(159)+" "+CHR$(158)+" left   right";
 1930 LOCATE(5,18):PRINT " "+CHR$(157)+"      down       ";
 1940 LOCATE(0,20):PRINT "Key E --- Speed Up  Key D --- Speed Down";
 1950 LOCATE(5,21):PRINT "Key C --- Stop Apollo Fighter  ";
 1960 LOCATE(5,22):PRINT "'Space Key' --- Shoot Laser Gun";
 1970 LOCATE(0,0):CCOLOR 3,3,0:PRINT "( X , Y ) SPD='Speed' A='Accelation'     ";
:PAUSE 2:RETURN
 1980 DATA "ｾｲﾚｷ 2083 ﾈﾝ , ｱﾅﾀ ﾊ                 "
 1990 DATA "Codon ｾｲｼﾞﾝ ﾉ Robot ｺﾝﾄﾛｰﾙ  "
 2000 DATA "Spaceship ﾉ ｺｳｹﾞｷｶﾗ ﾜﾚﾜﾚﾉ    "
 2010 DATA "ﾀｲﾖｳｹｲ ｦ ﾏﾓﾗﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ｡       "
 2020 DATA "ﾃｷ ﾊ 1 ﾚﾂ ｼﾞｭｳﾀｲ ﾃﾞ ｱﾅﾀﾉ      "
 2030 DATA "Apollo Fighter ｦ ｺｳｹﾞｷｼﾃｷﾏｽ｡"
 2040 DATA "Codon ﾉ ﾎﾞｶﾝ ﾊ 3 ｾｷ ｲﾙ｡      "
 2050 DATA "ﾎﾞｶﾝ ｦ ｹﾞｷﾊ ｽﾙﾄ ｿﾉｱｲﾀﾞﾆ      "
 2060 DATA "ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾎｷｭｳｶﾝ ｶﾗ  300 ﾕﾆｯﾄ  "
 2070 DATA "ﾏﾃﾞ ﾃﾝｿｳ ｻﾚﾏｽ｡                "
 2080 DATA "  Apollo Fighter ﾊｯｼﾝ !       "
 2090 DATA " ... Good Luck!!! ...         "
 2100 REM * cover
 2110 GMODE 1:WIPE:CURSOR OFF :GCOLOR 1,0,12:GCLEAR:GOSUB 2120:PAUSE 20:RETURN
 2120 DRAW "C1m159,47f1S64A30L1f2A90L1f3A150L1f4A210L1f5A270L1f6A330L1"
 2130 DRAW "G3G5G1g2G4G6G2"
 2140 DRAW "C4m175,107S16A45U1L1D1C7m159,107A45D1L1U1":W$="****** Compusonic ***
***":PAUSE 2:FOR I=1 TO LEN(W$):CL=(CL MOD 7)+1:LOCATE(5+I,23):CCOLOR CL,0,0:PRI
NT MID$(W$,I,1);:PAUSE 1:NEXT I
 2150 FOR I=1 TO 3:CPLOT(36,23),&H1E,7,0,0:PAUSE 5:CPLOT(36,23),&H1F,7,0,0:PAUSE
2:NEXT I:RETURN
 2160 REM ddb7d7c5
 2170 REM *codon ﾎﾞｶﾝ 3 ｾｷ ｼｮﾘ
 2180 GCLEAR 11,4:CURSOR OFF :CCOLOR 1,1,1:LOCATE (1,15):PRINT "ｺﾉ ｾﾝｲｷ ﾉ Codon
ｾﾝﾀｲ ｦ ｹﾞｷﾒﾂ ﾆ ｾｲｺｳｼﾀ｡";
 2190 J3=J3+5:J4=J4+4
 2200 IF J3>151 THEN J3=151
 2210 IF J4>53  THEN J4=53
 2220 J1=J1+1:J2=J2+1:IF J1>4 THEN J1=4:J2=4
 2230 LOCATE (1,17):PRINT ""ﾂｷﾞﾉ ｾﾝｲｷ ﾆ ｲｿｹﾞ!Enter '*' to continue":C$=INKEY$(1):
IF C$="*" THEN 2240 ELSE 2230
 2240 WIPE:GLOCATE (159,99)
 2250 SZ=1:FOR W=1 TO 20:SZ=SZ+W:DRAW "S(SZ)C(CL)A'70R":BEEP:NEXT W:WIPE:GOSUB 5
0:RETURN
```

★漢字テストでドンカンという字がわからなかったが，影さんを思い出したらわかった（実話!!）。（埼玉県越谷市・**佐久間祐一13才**）……【**影**：君はこれを書いたら一人の人間がキズツクことがわからなかったのかドンカン!】



VIC-1001用

SAVE THE MAN

小野　光明

こんにちは！横スクロールを使ったゲームをプログラムしてみました。一見「スクランブル」のように見えますが，実際はまったくちがうゲームです。

内容

あなたはヘリコプターに乗り，洞窟の中を飛んでいます。しかし，洞窟の幅がせまくなったり，機雷が浮いていたり，敵のUFOがねらってきたりします。それに，地面には助けを求める人が待っています。

遊びかた

RUNすると「タイトル」が表示されますので，[RET]キーをおしてください。ヘリコプターは[F5]で上に，[F7]で下に動きます。ぶつからないように進んでください。人や燃料タンクは[SPACE]で取ります。これをおすと，ヘリコプターからはしごが降ろされます。はしごが何かに当れば，それが引き上げられます。この時，燃料タンクならエネルギーに10プラスされ，スコアに10点プラスされます。人の場合は，スコアに10点プラスされます。それ以外の物を引き上げるとゲーム・オーバーになります。

人は10人助けると，1面クリアです。また，エネルギーはヘリコプターの色で表わされます（信号の色と同じ）。

《第1表》プログラム・マップ

10	ハイスコア定義
30～	初期設定
60～	スターティング・ミュージック
90～	障害物表示
160～	判定（何に当たったか）
190～	エネルギー・高度の調整
220～	キー入力
250～	各種表示
290～	着陸処理
400～	着陸成功
480～	ゲーム・オーバー処理
610～	タイトル表示（デモ）

★CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃまた，ずいぶんとハデな画面だな。いろいろと敵が現われるが，ゲーム・パターンはよく見かけるねえ。

編：横スクロールの画面も，特別にビックリするほどのものでなくなりましたし，あとはゲーム・パターンが命なんですけどネ。

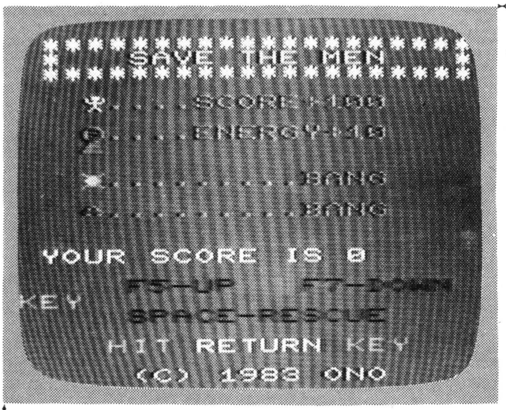
影：そういう編君は，どうして自分で作らないのかなあ？

編：作れって言われればやりますけど，そしたらベーマガが出なくなるもんね！

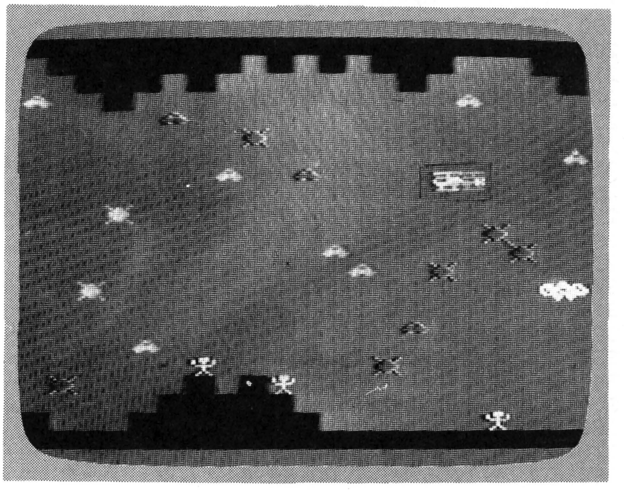
《リスト1》キャラ定義のプログラム

```
0 REM****************
1 REM* SAVE THE MEN *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM****************
10 FORI=7168TO7255:READA:POKEI,A:NEXT
20 FORI=7432TO7513:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=7256TO7431:POKEI,0:NEXT
40 REM ** CHARACTER **
50 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
60 DATA28,93,73,62,8,8,20,34
70 DATA34,62,34,34,34,62,34,34
80 DATA0,24,36,126,255,102,0,0
90 DATA60,60,126,126,255,255,0,0
100 DATA60,126,195,223,199,223,126,60
110 DATA128,220,246,123,255,254,112,32
120 DATA1,59,127,94,109,63,7,2
130 DATA128,0,0,133,254,5,0,0
140 DATA255,8,127,143,255,127,34,127
150 DATA129,90,60,126,126,60,90,129
160 REM*** MACHINE ***
170 DATA162,242,169,32,157,241,30,169
180 DATA1,157,241,150,138,24,233,21
190 DATA170,208,239,162,242,169,32,157
200 DATA255,29,169,1,157,255,149,138
210 DATA24,233,21,170,208,239,162,250
220 DATA189,254,30,157,255,30,189,254
230 DATA150,157,255,150,202,208,241,202
240 DATA189,255,29,157,0,30,189,255
250 DATA149,157,0,150,202,208,241,169
260 DATA32,141,0,30,169,1,141,0
270 DATA150,96
280 REM* AUTO START *
290 CLR
300 POKE631,131:POKE198,1
```

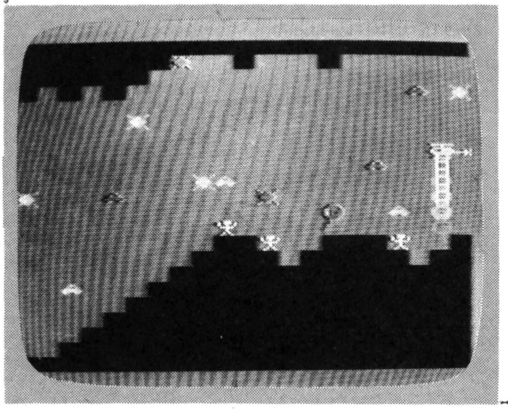
★なぜだ！なぜマイコンショーが定期試験にぶつかるんだ!!（神奈川県横浜市：久保山剛史12才）……【影：たまたま君の学校がそうなのであって，この際転校したらどうだ？でなければショーがないってあきらめようぜ。】



《写真 1》タイトル画面



《写真 2》キャラクタがいっぱい！ ぜいたくなゲームですネ！



《写真 3》ヒョイ，とエネルギーを取ったところ

《リスト 2》メイン・プログラム

```
0 REM****************
1 REM* SAVE THE MEN *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM****************
10 P=36876:C=30720:Y$="[illegible]"
20 POKEP+3,110:POKEP-7,255:POKEP+2,15
30 GOSUB600
40 K$="[illegible]":S=0
50 K=5:J=7920:E=100:O=200
60 M=10:PRINT"[illegible]":D=5:F=5
70 IFRND(1)>.5THEND=D-1:GOTO72
71 D=D+1
72 IFRND(1)>.5THENF=F+1:GOTO74
73 F=F-1
74 IFD<1THEND=1
75 IFD>9THEND=9
```

★ベーマガはウチワにはなるしハエタタキにはなるし最高です！（青森市・佐藤　治15才）……【編：やめてくれ‼ベーマガにハエの死骸がくっついてるなんて。影：ハエならまだいい、私の家へ来たまえ！編：ブルッ！】

```
76 IFF<1THENF=1
77 IFF>9THENF=9
80 PRINT"■■"LEFT$(K$,D*3)
90 PRINTLEFT$(Y$,23-F)LEFT$(K$,F*3);
100 IFRND(1)>.9THENPRINTLEFT$(Y$,22-F)"■A"
110 IFRND(1)>.9THENPRINTLEFT$(Y$,22-F)"■■■■E"
120 A=7680+22*INT(RND(1)*22)
130 IFPEEK(A)<>32THEN170
140 IFRND(1)>.5THENB=3:GOTO160
150 B=10
160 POKEA,B:POKEA+C,RND(1)*2+4
170 E=E-1:IFE>0THENK=4:O=240
180 IFE>33THENK=7:O=222
185 IFE>66THENK=5:O=200
190 IFE=0THEN270
200 SYS7432:A=PEEK(197)
210 IFA=55THENJ=J-22:X=22
220 IFA=63THENJ=J+22:X=-22
230 IFA=32THEN330
240 IFPEEK(J)<>32THEN270
250 POKEJ+C,K:POKEJ+1+C,K:POKEJ,9:POKEJ+1,8:POKEP-2,O
260 POKEJ+1+X,32:GOTO70
270 POKEJ,7:POKEJ+1,6:POKEJ+C,1:POKEJ+1+C,1:POKEP-2,0
280 POKEP+1,200:FORI=15TO0STEP-.1
290 POKEP+2,I:NEXT:POKEP+1,0:POKEP+2,15
300 PRINTLEFT$(Y$,11)"■■      GAME OVER"
310 FORI=1TO2000:NEXT
320 GOTO30
330 POKEJ,9:POKEJ+C,K:POKEJ+1,8:POKEJ+1+C,K:A=J+22
340 B=PEEK(A)
350 IFB<>32THEN400
360 POKEA,2
370 POKEP,128+RND(1)*128
380 FORI=1TO50:NEXT:POKEP,0
390 A=A+22:GOTO340
400 A=A-22:IFA=JTHEN460
410 POKEA+22,B:POKEA+22+C,3
420 POKEA+44,32
430 POKEP,128+RND(1)*128
440 FORI=1TO50:NEXT:POKEP,0
450 GOTO400
460 POKEJ+22,32
470 IFB=1THENM=M-1:S=S+100:GOTO500
480 IFB=5THENE=E+10:S=S+10:GOTO500
490 GOTO270
500 IFE>100THENE=100
510 IFM=0THENPOKEP-2,0:GOTO550
520 FORI=1TO3:FORL=200TO245
530 POKEP,L:NEXTL,I:POKEP,0
540 GOTO70
550 PRINT"■";:FORI=1TO22
560 PRINTMID$("■■■■■■■",RND(1)*7+1,1);
570 PRINTSPC(8)"■GOOD !":NEXT
580 FORI=1TO3000:NEXT
590 GOTO50
600 PRINT"■■■ *********************"
610 PRINT"■ *    ■SAVE THE MEN    ■*"
620 PRINT"■ *********************"
630 PRINT"■■   A■■....SCORE+100"
640 PRINT"■■   E■....ENERGY+10"
650 PRINT"■   D"
660 PRINT"■■    J■■.........BANG"
670 PRINT"■   C■■.........BANG"
680 PRINT"■■■■ YOUR SCORE IS"S
690 PRINT"■■■      F5-UP   F7-DOWN"
700 PRINT"■■KEY"
710 PRINT"■■       SPACE-RESCUE"
720 PRINT"■■■      HIT ■RETURN ■KEY"
730 PRINT"■■■      (C) 1983 ONO";
740 GETX$:IFX$<>CHR$(13)THEN740
750 RETURN
```

★この間おばさんが自動ドアの前に立って必死でドアをしめようとしていた。(福岡市・ミスターX11才)……【**影**　笑っちゃいけない！この精神はみんなが見習うべきだ。**編**：それで自動販売機に手をつっ込んでたの？】



X1用

UNDERGROU-ND PANIC

福地　正明

ストーリー

画面は，ある町の地下工場です。そこであなたは火災を発見しました。助けを呼んでも，回りに人はいません。さあ，バケツに水をくみ火を消してください。

テンキーの[1]で左へ，[3]で右へ移動します。貯水池の上まで来たら[2]のキーで水をくむことができます。

水をくむのを忘れると，火を消すことができません。ただし，バケツ１杯で消える火は一つだけです。頭上で動く機械に，頭を打たないように消火活動をしてくださいね。

火を一つ消すごとに100点，全部火を消し画面一番右はしまで行くと，ボーナス得点として1000点が加算されます。５回失敗すると，GAME　OVERです。

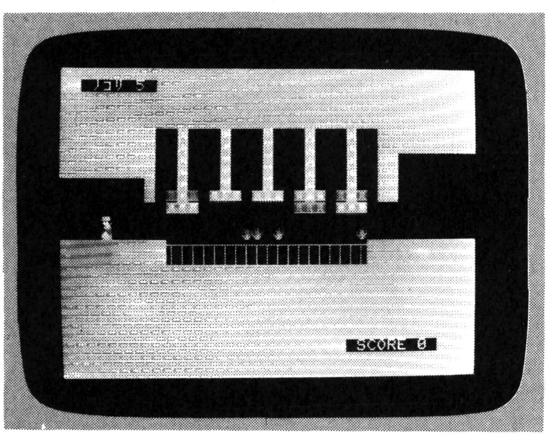
改造のアドバイス

190行のFOR　TO文は，頭上で動く機械のスピードをコントロールします。また220行のFOR　TO文は，時間かせぎのものです。

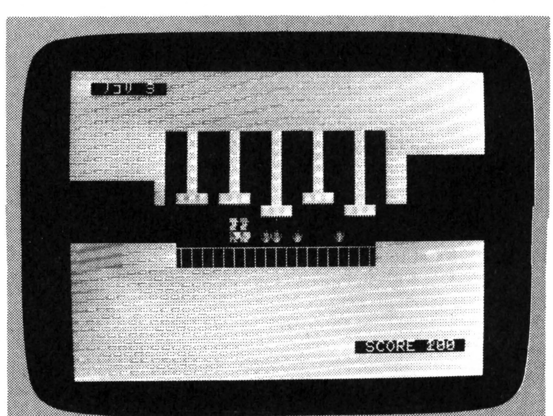
私自身は１面クリアーがやっとでしたが，ボーナス得点の時には心地よい音をつけましたので，ぜひTRYしてみてください。

★CHECKER FLAG

影：♪シンン～ン♪　アイテッ!!　チクショウ!!　アイテテッ!!
編：なにやってるんです？　ヘタですネ――！
影：余計なお世話だ。この頭の上の機械がどうも気になって――ドカッ！　アイテテテッ!!
Dr.D：どれどれ，なるほど！　これじゃ頭をぶつけるのもムリないなあ。ほら，160行で乱数を発生して，180行のON　GOSUBで条件分岐させて機械を動かしてるぞ。こうなると，そう簡単に機械の動きを見破ることはできまい。
影：編君，ヘルメットない？　こうなったらー。
編：どうするの，マイコン・ルームで？
影：失礼しました。ついコウフンして――アホ！



◀《写真１》はい，水をくんで急ぎましょう！



▶《写真２》ほら，もう少しだよ!!
頭に気をつけよう

X 1

★このたびベーマガ編集部からリターンKEYのないパソコンが発売されました。（愛知県豊田市・加藤裕明16才）
……【編：ノー・リターンのパソコン？影：なんだ！ノータリンの影さんってのは!!編：……処置なし！】

```
5 WIDTH 40:CLS4:CLEAR:COLOR 7:CLICK OFF
10 GOSUB 10000
20 GOSUB 20000
30 SU=5:SC=0
40 GOSUB 9000
50 XX=6:COLOR7
60 LOCATE2,1:PRINT" ﾉｺﾘ";SU
70 LOCATE27,22:PRINT" SCORE";SC
90 CGEN1
100 LOCATE6,12:PRINT"I"
110 LOCATE6,13:PRINT"J"
120 FOR H=1 TO 5
130 HX=INT(RND*15+15)
140 LOCATE HX,13:PRINT"G"
150 NEXT H
160 GY=INT(RND*6+1)
180 ON GY GOSUB 400,410,420,430,440,450
185 TEMPO 500:PLAY"O2A1"
190 FOR T=1 TO 7
200 S=STICK(0):ON S GOSUB 500,510,520
220 FOR G=1 TO 115:NEXT
230 NEXT T
350 GOTO 160
360 '*-----  SUB ROUTINE  -----*
400 LOCATE10,10:PRINT"MKMMLLLMMKMMLLLMLLL"
401 LOCATE10,11:PRINT"LLLMMMMMLLLMMMMMMMM"
402 IF XX>9  AND XX<13 THEN 660
403 IF XX>17 AND XX<21 THEN 660
404 RETURN
410 LOCATE10,10:PRINT"LLLMLLLMMKMMLLLMMKM"
411 LOCATE10,11:PRINT"MMMMMMMMLLLMMMMMLLL"
412 IF XX>17 AND XX<21 THEN 660
413 IF XX>25 AND XX<29 THEN 660
414 RETURN
420 LOCATE10,10:PRINT"LLLMMKMMLLLMMKMMLLL"
421 LOCATE10,11:PRINT"MMMMLLLMMMMMLLLMMMM"
422 IF XX>13 AND XX<17 THEN 660
423 IF XX>21 AND XX<25 THEN 660
424 RETURN
430 LOCATE10,10:PRINT"MKMMLLLMLLLMLLLMMKM"
431 LOCATE10,11:PRINT"LLLMMMMMMMMMMMMMLLL"
432 IF XX>9  AND XX<13 THEN 660
433 IF XX>25 AND XX<29 THEN 660
434 RETURN
440 LOCATE10,10:PRINT"LLLMLLLMLLLMMKMMLLL"
441 LOCATE10,11:PRINT"MMMMMMMMMMMMMLLLMMMM"
442 IF XX>21 AND XX<25 THEN 660
444 RETURN
450 LOCATE10,10:PRINT"LLLMMKMMLLLMLLLMLLL"
451 LOCATE10,11:PRINT"MMMMLLLMMMMMMMMMMMM"
452 IF XX>13 AND XX<17 THEN 660
454 RETURN
500 XX=XX-1:IF XX<4 THEN XX=4
501 S$=CHARACTER$(XX,11)
502 IF S$="L" THEN GOSUB 660
504 LOCATE XX,12:PRINT"AM"
505 LOCATE XX,13:PRINT"BM"
506 RETURN
510 IF XX>4 THEN 515
511 SW=1
512 LOCATE XX,12:PRINT"C"
513 LOCATE XX,13:PRINT"D"
515 RETURN
520 XX=XX+1:IF XX>39 THEN XX=39
521 T$=CHARACTER$(XX,13)
522 IF T$="G" THEN GOSUB 650
523 S$=CHARACTER$(XX,11)
524 IF S$="L" THEN GOSUB 660
525 LOCATE XX-1,12:PRINT"MI"
526 LOCATE XX-1,13:PRINT"MJ"
527 IF XX=39 THEN SC=SC+1000 ELSE GOTO 530
528 CGEN0:LOCATE27,22:PRINT" SCORE";SC:CGEN1
529 TEMPO 1000:PLAY"O6C2EGECEGECEGECEGECEGECEGECEGE4":GOTO 40
530 RETURN
```


★BMにのる方法①載りたい月の前の25日までに送る②ユーモアがある③おせじをかく④♥などをかく。(北海道深川市・**沼田憲人13才**)……【**影**：よくわかっとるではないか。特に③は効果バツグンだよ！**編**：②も大切!!】

```
650 IF SW=0 THEN 660
651 SW=0:SC=SC+100:TEMPO 1000:PLAY"O6C2DEFGAB"
654 CGEN0:LOCATE27,22:PRINT" SCORE";SC
655 CGEN1:GOTO 667
660 LOCATE XX-1,12:PRINT"MEM"
661 LOCATE XX-1,13:PRINT"MFM"
664 SU=SU-1:TEMPO 300:PLAY"O4A5-CR7"
665 IF SU=0 THEN 800 ELSE 40
667 RETURN
800 CGEN0
801 PLAY"O6G4FEDC-B-A-G-F-E-D-C"
803 IF HSC<SC THEN HSC=SC
805 LOCATE13,7:PRINT"HI-SCORE ";HSC
810 LOCATE14,12:PRINT"GAME OVER"
815 LOCATE11,18:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)"
820 P$=INKEY$:IF P$="Y" THEN 30
825 IF P$="N" THEN 850 ELSE 815
850 END
9000 CGEN1:CLS4
9005 LINE(0,0)-(39,29),"M",BF
9010 LOCATE10,5:PRINT "MKMMMKMMMKMMMKMMMKM"
9020 LOCATE10,6:PRINT "MKMMMKMMMKMMMKMMMKM"
9030 LOCATE10,7:PRINT "MKMMMKMMMKMMMKMMMKM"
9040 LOCATE10,8:PRINT "MKMMMKMMMKMMMKMMMKM"
9050 LOCATE10,9:PRINT "MKMMMKMMMKMMMKMMMKM"
9060 LOCATE10,10:PRINT"LLLMLLLMLLLMLLLMLLL"
9070 LINE(0,0)-(39,4),"H",BF
9080 LINE(8,5)-(8,10),"H",BF
9090 LINE(0,5)-(7,8),"H",BF
9100 LINE(30,5)-(31,10),"H",BF
9110 LINE(30,5)-(39,6),"H",BF
9120 LINE(0,14)-(39,29),"H",BF
9130 CGEN0
9140 COLOR 1:LINE(1,14)-(4,15),"■",B
9150 LINE(10,14)-(28,14),"┬",B
9160 LINE(10,15)-(28,15),"|",B
9180 RETURN
10000 DEFCHR$(ASC("A"))=HEXCHR$("000000143C1E061E")+HEXCHR$("3F3F7F143C1E1E1E")+
HEXCHR$("3F3F7F143C1E071F")
10010 DEFCHR$(ASC("B"))=HEXCHR$("00F9F9F1E3671B33")+HEXCHR$("0706060E1C180000")+
HEXCHR$("00F8F8F0E0600000")
10020 DEFCHR$(ASC("C"))=HEXCHR$("00000000287D3E0E")+HEXCHR$("007E7EFE287C3E3E")+
HEXCHR$("007E7EFE287C3E0E")
10030 DEFCHR$(ASC("D"))=HEXCHR$("3C00003079FDFF7F")+HEXCHR$("3F1F7FCF86020000")+
HEXCHR$("3C00003078FCFC78")
10040 DEFCHR$(ASC("E"))=HEXCHR$("0000007FFF810000")+HEXCHR$("00000000070F0FE")+
HEXCHR$("0000000000000000")
10050 DEFCHR$(ASC("F"))=HEXCHR$("7860783C28000000")+HEXCHR$("7878783C28FCF8F8")+
HEXCHR$("F8E0783C28FCF8F8")
10060 DEFCHR$(ASC("G"))=HEXCHR$("0000000000000000")+HEXCHR$("08283DBDBFFE7E3C")+
HEXCHR$("0000000000080818")
10070 DEFCHR$(ASC("H"))=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")+HEXCHR$("FF202020FF020202")+
HEXCHR$("000087000000F800")
10080 DEFCHR$(ASC("I"))=HEXCHR$("000000283CE86078")+HEXCHR$("FCFCFE283C787878")+
HEXCHR$("FCFCFE283C78E0F8")
10090 DEFCHR$(ASC("J"))=HEXCHR$("009F9F8FC7E6D8DC")+HEXCHR$("E060607038180000")+
HEXCHR$("001F1F0F07060000")
10100 DEFCHR$(ASC("K"))=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")+HEXCHR$("6A425A5A5A5A4242")+
HEXCHR$("6A425A5A5A5A4242")
10110 DEFCHR$(ASC("L"))=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF00")+HEXCHR$("FF3C3C3C3C24FFAA")+
HEXCHR$("FF3C3C3C3C24FF00")
10120 DEFCHR$(ASC("M"))=HEXCHR$("0000000000000000")+HEXCHR$("0000000000000000")+
HEXCHR$("0000000000000000")
10130 RETURN
20000 CLS:CGEN1:LINE(6,4)-(33,20),"L",B
20001 LINE(5,3)-(34,21),"L",B
20005 CGEN0:COLOR5
20010 LOCATE11,7:PRINT"UNDERGROUND PANIC"
20020 LOCATE13,10:PRINT"KEY1 = LEFT"
20030 LOCATE13,12:PRINT"KEY2 = DRAW WATER"
20040 LOCATE13,14:PRINT"KEY3 = RIGHT"
20060 COLOR6 LOCATE13,17:PRINT"PUSH ANY KEY"
20070 TEMPO 300
20080 PLAY"O2E5AFA#FAFAEAFA#FAFAEF#FFEF#FFA#G#F#GAA-A"
20100 KE$=INKEY$:IF KE$="" THEN 20100
20150 COLOR7:RETURN
```


★でばくコーナーに毎月顔を出すのがＰ６プログラム。Ｐ６にうらみでも…。（ＯＦコーナーが三行になるのを三行革命という／）。（神奈川県横浜市・**豊川丸14才**）……【**編**：絶対にありません//**影**：今月のでばくはとー。】



X1用

NOISY FIGHTER

久岡　和志

The outline of the game

Noisy Fighter がビッビコいいながら動きまわっています。照準をあわせて撃ってください。モタついていると，敵は不可視バリアをはってその姿を隠してしまいます。そのときは，敵のだす音を頼りにアンチバリアミサイルを発射してください。有効範囲内に敵がいれば，一時的にその姿を現わします。

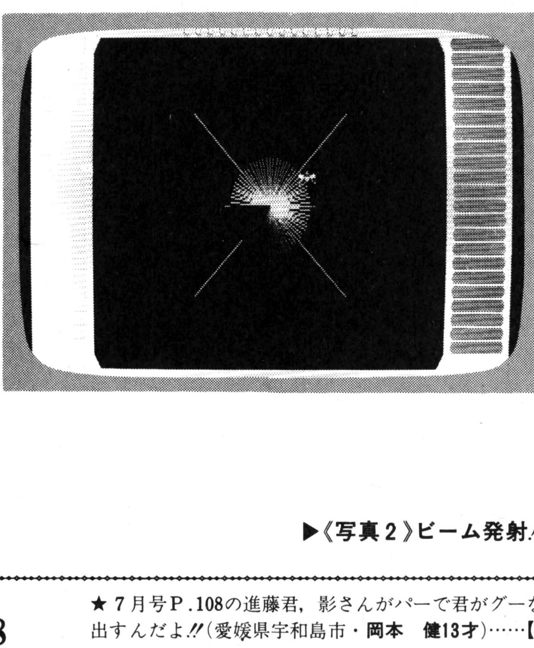
How to play

テンキーの1～4，6～9で移動，5でＡＢＭ（アンチバリアミサイル）の発射，ビームはスペースバーです。敵は開始後30秒で見えなくなります。中心からの位置によってだす音が違うので（中心に近いほど高い音），「来た！」と思ったときに，すかさずＡＢＭを撃ってください。

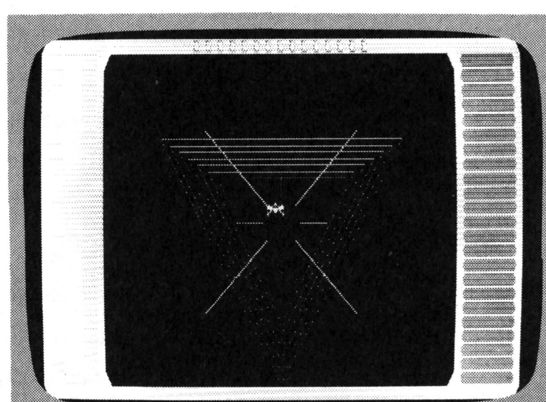
なお，初期値は制限時間240秒，ＡＢＭ15発，ビーム23発ですが，敵を撃墜するごとにそれぞれ10秒，１発，３発ずつふえていきます。

CHECKER FLAG

影：なんか，いままでにないアイデアが感じられるゲームやないけ！　編ちゃんよお!!
編：……ヒックって言ってみて。
影：ヒック!!
編：編集長！　影さんがヨッパラって仕事してますよ!!
影：あっ，このーだましやがったなあ!!
Dr.D：ウルサイウルサイ！　さてこのゲームは，影君の言ったとおりたくさんのアイデアが盛り込まれてるな。一つは敵の動きを音で確認させる方法だ。もう一つは，グラフィック表示で攻撃するか所。ウマイ！それに，リスト上の配列の処理もまとまっていて実にいい。



◀《写真１》ＡＢＭを発射し，敵を発見！



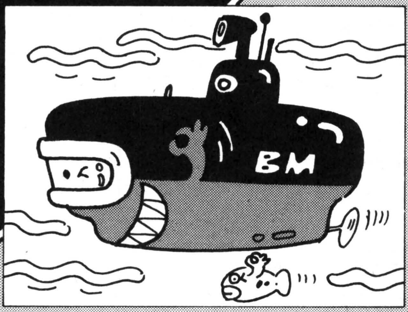
▶《写真２》ビーム発射!!

★７月号Ｐ.108の進藤君，影さんがパーで君がグーならパーより弱い（アホ）ではないか!!こういう時はチョキを出すんだよ!!（愛媛県宇和島市・岡本　健13才）……【影：岡本君！じゃんけん――ン？君もやっぱりパー？】

NOISY　FIGHTERのプログラム・リスト

```
3 INIT:CLEAR&HFE00:POKE&HFEFF,0:WIDTH80:PRW&B100110:COLOR7,0: CLICKOFF:TEMPO4000
:DEFINTa-z:"Initialize"
10 x=x+RND*2-1:y=y+RND*2-1:IFTIME>239ORe=0THEN"GAME OVER":ELSEIFece<TIMETHENec=0
20 d=TIME/5:LOCATEc(d),d(d):PRINT"CCC";:LOCATEc(d+1),d(d+1):CFLASH1:PRINT"CCC";:
CFLASH0:IFx>65THENx=65:GOTO40
30 IFx<12THENx=12
40 IFy>23THENy=23:GOTO60
50 IFy<1THENy=1
60 MUSIC"v12o"+e$(x)+f$(y):PUT@(wx,wy)-(wx+2,wy),b:IFec THENPUT@(x,y)-(x+2,y),a:
wx=x:wy=y
70 d=STICK(z):IFd=5THEN"M.Fire"ELSEx=x+x(d):y=y+y(d)
80 IFSTRIG(z)THEN"P.C.B.
90 GOTO10
100 LABEL"M.Fire":IFm-1=-1THEN10ELSEz=4:BEEP1:"M.F.Demo":BEEP0:IFx>32ANDx<44ANDy
>8ANDy<16THENTEMPO700:MUSIC"v9o5d4o6d2eded":TEMPO4000:ec=1:ece=TIME+20:PUT@(x,y)
-(x+2,y),a:wx=x:wy=y
110 z=0:"M.F.Demo":"Scope D.":m=m-1:"M.B.D.":GOTO10
120 LABEL"M.B.D.":LOCATE25,24:PRINTSTRING$(m,"-"+"C");STRING$((20-m)*2,"C");:RET
URN
130 LABEL"M.F.Demo":FORd=0TO360STEP5:POLY(316,100),26,z,0,d:NEXT:RETURN
140 LABEL"Scope D.":GOSUB160:FORwx=45TO315STEP90:x=70:y=6:d=wx:GOSUB150:y=2:x=30
:d=d+45:GOSUB150:y=0:x=12:GOSUB150:d=d-45:GOSUB150:NEXT:GOSUB160:RETURN
150 POLY(316,100),x,y,0,d:RETURN
160 SWAPg,x:SWAPh,y:SWAPi,wx:RETURN
170 LABEL"P.C.B.":IFe-1=-1THEN10:ELSEe=e-1:FORd=91TO0STEP-7:MUSIC"v12o7e2":POLY(
316,100),d,2,120,-30:NEXT:LOCATE1,23-e:PRINTSTRING$(9,67);:FORd=91TO0STEP-7:POLY
(316,100),d,0,120,-30:NEXT:"Scope D.":IFx<40ANDx>36ANDy=12"B.Hit":ELSE10
180 LABEL"B.Hit":POKE&HFEFF,PEEK(&HFEFF)+1:d=PEEK(&HFEFF)-2:FORx=1TO6:POLY(595,d
*13+35),x,1,144,90,810:NEXT
190 SOUND7,3:FORwx=0TO25:g(wx)=RND*360:MUSIC"v12o9d4":h(wx)=RND*80+20:y=RND*6+1:
d=g(wx):x=h(wx):GOSUB150:NEXT:GOSUB"ZWoon":FORwx=0TO25:d=g(wx):x=h(wx):y=0:GOSUB
150:NEXT:"Scope D."
200 e=e+3:IFe>23THENe=23
210 "Energy G.D."
220 m=m+1:IFm>15THENm=15
230 "M.B.D."
240 d=TIME/5:IFTIME<20THENTIME=0ELSETIME=TIME-15
250 "Time G.D."
260 GOSUB1700:GOTO10
270 LABEL"ZWoon":CONSOLE1,23,11,58:FORx=0TO35:SOUND8,15-RND*5:SOUND6,20-RND*10:P
OKE39,32-(x MOD7):PRINTCHR$(12):NEXT:CONSOLE:SOUND7,&B11111000:TEMPO4000:GOSUB20
00:RETURN
280 LABEL"GAME OVER":CGEN0:LOCATE26,0:PRINT"* * * * GAME OVER * * * *"
290 d= 0
300 x=PEEK(&HFEFF):IFx>d THENPRINT:PRINT:PRINTTAB(10)"Yours is Hi-Score ----"x:K
EY0,"290d="+STR$(x)+CHR$(5,13)+"poke&hfeff,0:goto300"+CHR$(5,13):END
310 PRINT:PRINTTAB(30)"Hi-Score --";d:PRINT:PRINTTAB(10)"Hit any Key":d$=INKEY$(
1):RUN
1000 LABEL"Initialize":x=0:y=0:d=0:z=0:wx=20:wy=10:ec=0:ece=0:e=23:m=15
1100 DIMa(3),b(3),c(48),d(48),x(9),y(9),e$(65),f$(23),g(40),h(40)
1200 FORx=0TO9:READx(x),y(x):NEXT
1300 CLS:CGEN1:GET@(0,0)-(2,0),b:PRINT"()*";:GET@(0,0)-(2,0),a
1400 "Location Data Set":"Music Data Set":"C.G.Data Set"
1500 "Screen Drew":"ZWoon"
1600 TIME=0
1700 RANDOMIZE:x=RND*59+9:y=RND*22+2:ece=TIME+30:ec=1:RETURN
1800 LABEL"Screen Drew":"D":d=0:TIME=0:"Time G.D.":"Energy G.D.":"M.B.D.":"Scope
 D.":RETURN
1900 LABEL"D":LINE(0,0)-(10,24),"C",bf:LINE(69,0)-(79,24),"C",bf:LINE(11,0)-(69,
0),"C":LINE(11,24)-(69,24),"C"
2000 LOCATE0,0:PRINT"M";:LOCATE0,24:PRINT"L";:LOCATE11,1:PRINT"K";:LOCATE11,23:P
RINT"J";:LOCATE79,0:PRINT"J";:LOCATE68,23:PRINT"M";:LOCATE68,1:PRINT"L";:LINE(79
,24)-(79,24),"K":RETURN
2100 LABEL"Time G.D.":FORx=48-d TO TIME/5 STEP-1:LOCATEc(x),d(x):PRINT"389";:NEX
T:RETURN
2200 LABEL"Energy G.D.":d$="+"+STRING$(7,"%")+",":FORx=23TO24-e STEP-1:LOCATE1,x
:PRINTd$;:NEXT:RETURN
2300 LABEL"C.G.Data Set"
2400 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("000000007F56100060F06C0600CD102800600C067F3C1100")
2500 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("00000066FF0000000000018FF183C1800003C2400812418")
2600 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("00000000FE6A0800060F366000B308140006306 0FE3C8800")
2700 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("ff00000000000000ffffffffffffffff0000000000000000")
2800 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("ff00000000000000ffFFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF")
2900 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("ff03030303030303ffffffffffffffff00FcFcFcFcFcFcFc")
3000 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("ffffffffffffffffffffffffffffffff0000000000000000")
3100 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
3200 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("FF80808080808080FFFFFFFFFFFFFFFF007F7F7F7F7F7F7F")
3300 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("80C0E0F0F8FCFEFF80C0E0F0F8FCFEFF0000000000000000")
3400 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("FFFEFCF8F0E0C080FFFEFCF8F0E0C0800000000000000000")
3500 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("FF7F3F1F0F070301FF7F3F1F0F0703010000000000000000")
3600 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("0103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7FFF0000000000000000")
3700 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("FFC0800000000080C0FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
3800 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("AA01BC3DBC3D8055AA7FFE7FFE7FFE55AA01BC25A43D8055")
3900 DEFCHR$(31)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000ffffffffffffffff")
4000 DEFCHR$(30)=HEXCHR$("0000000000000000ffffffffffffffff0000000000000000")
4100 DEFCHR$(29)=HEXCHR$("ffffffffffffffff00000000000000000000000000000000")
4200 DEFCHR$(28)=HEXCHR$("0000000000000000ffffffffffffffffffffffffffffffff")
4300 DEFCHR$(27)=HEXCHR$("ffffffffffffffffffffffffffffffff0000000000000000")
4400 d= 7
4500 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("FF03010000000103FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
4600 RETURN
4700 DATA0,0,1,-1,0,-1,-1,-1,1,0,0,0,-1,0,1,1,0,1,-1,1
4800 DATAc,d,e,f,g,a,b
4900 LABEL"Location Data Set":FORx=1TO23:c(x)=76:d(x)=x:d(x+24)=24-x:c(x+24)=70:
NEXT:c(24)=73:c(48)=73:d(24)=23:d(48)=1:c(0)=76:d(0)=1:RETURN
5000 LABEL"Music Data Set":FORx=0TO6:READe$(x):NEXT:FORx=1TO23:f$(x)=e$(6-ABS(x-
12)*.52)+"4":NEXT:FORx=12TO65:e$(x)=MID$(STR$(9-ABS(x-38)*.3),2,1):NEXT:e$(65)="
01":RETURN
```

★8月号のプログラムにＬＥＡＤＹと書いてあった。あれこんな命令あったっけと見ているとＲＥＡＤＹのことだった！（京都府長岡京市・**荻野友隆10才**）……【**影**：あれ，ＭＡＮなんてあったっけ？**編**：ＭＯＮ！】



ZX-81用

サブマリン

内匠　進

ストーリー

ベーマが編集部で海底旅行へ行くことになりましたが，影さんはじゃまになるというのでおいていくことにしました。

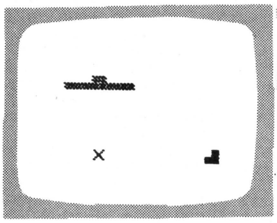
そうしたら，とりのこされた影さんが船に乗り，海底旅行を楽しんでいた編集部の人たちに向って魚雷をうってきました。

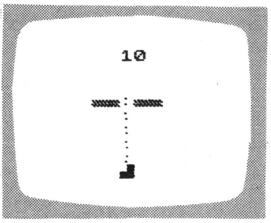
そこで，潜水艦の艦長のあなたは，影さんの魚雷をよけながら，逆にこちらからも魚雷をうち，影さんをやっつけてください。

遊びかた

上にあるのが影さんの船で，下にあるのが潜水艦です。潜水艦は，5で左に8で右に動きます。また，1で魚雷が発射します。

潜水艦の魚雷が影さんの船の中央にあたると10点で，逆に影さんの魚雷が潜水艦にあたると， DON と点滅します。 DON が10回でると，ゲーム終了です。





《写真1》X印は魚雷です　《写真2》撃て！

サブマリンのプログラム・リスト

```
  10 LET S=0
  20 LET A=7
  30 LET Y=15
  40 FOR N=10 TO 1 STEP -1
  80 CLS
  95 LET P=A-2
 100 PRINT AT 10,Y;"▟";AT 5,P;"▄▄▟▄▄"
 120 IF INKEY$<>"1" THEN GOTO 18
0
 130 FOR J=9 TO 5 STEP -1
 140 PRINT AT J,Y;":"
 150 NEXT J
 160 IF Y=A THEN LET S=S+10
 170 IF Y=A THEN PRINT AT 2,11;S
 180 LET C=INT (RND*3)
 190 IF C=2 THEN PRINT AT 10,A;"
X"
 195 IF Y=A AND C=2 THEN GOTO 24
0
 200 IF A>22 THEN LET A=6
 205 LET A=A+1
 210 IF INKEY$="5" AND Y>8 THEN
LET Y=Y-2
 220 IF INKEY$="8" AND Y<22 THEN
 LET Y=Y+2
 230 GOTO 80
 240 PRINT AT 10,Y-1;"DON"
 245 NEXT N
 250 PRINT AT 2,5;"SCORE ";S
```

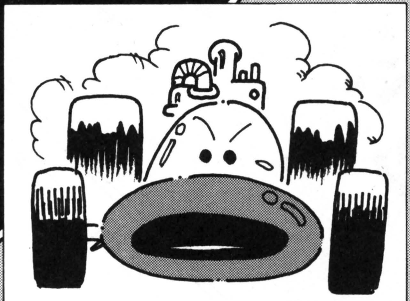
〈ＪＲパソコンクラブからのご案内〉

発足以来，約３か月が経過致しましたが，予想以上の反響で会員数も400名を超えありがたいことと思っております。しかしいまの状況下ではクラブの運営が正常にできなくなりましたので，このほど会員の皆様の要望に十分お応えできるように新会社を設立致しました。ナショナルよりＪＲ機種が発表されて３年になりますが，プログラム・マニュアル等の提供が満足にできておりませんでした。今回の新会社の設立により，ＪＲパソコンに関するすべての「ソフトとハード」を揃えることができ，皆様に提供することが可能となりました。またクラブ会員募集も全国規模の展開とし，より充実したクラブに発展させてまいりますので，よろしくお願い致します。

なお担当者は変更ありませんので，ＪＲについてのご質問，ご要望をお待ちしています。

新社名＝清栄㈱ＪＲパソコンクラブ事務局
住所＝名古屋市中川区小本一丁目18番18号
中京ナショナル家電販売内
電話番号＝052（363）3913

★プログラムを与えないで！影さんは天然危険物だから。（神奈川県横浜市・**磯村　仁12才**）……【**影**：ナチュラル・デンジャーマンとでも言うのかな？**編**：へんな訳ですね。**影**：プログラムは専門的重量基本単位かな？】



ZX-81用

AUTO RACE

山本 篤志

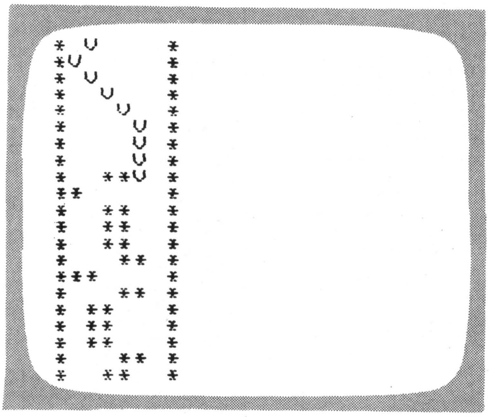
内　容

内容は簡単です。〝V〟を操作して，〝＊〟にぶつからないように，100メートル下のゴールまでたどり着いてください。

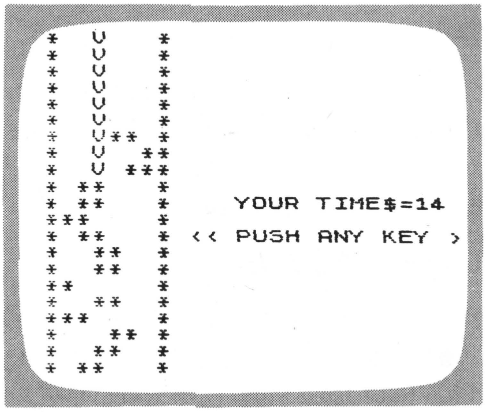
一見簡単のようで，それでいてなかなか100メートル走れないのです。それだけに，1KバイトのZX－81とは思えないほど熱中しますので，必ず入れてください。

操作方法

Ⓜで右，Ⓝで左に移動します。



《写真1》ブルブル――ン，スタート!!

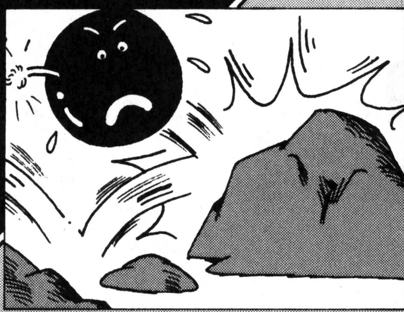


《写真2》ドカーン!!　すぐ終った

AUTO RACEのプログラム・リスト

```
   5 LET X=3
  10 FOR I=1 TO 21
  15 PRINT AT 9,X;"V";AT 21,0;"*
";TAB 7;"*"
  20 SCROLL
  25 NEXT I
  30 FOR T=1 TO 100
  35 PRINT AT 9,X;"V";AT 21,0;"*
";TAB 7;"*";AT 21,RND*6;"**"
  40 IF T=89 THEN PRINT AT 21,1;
"-GOLE-"
  45 SCROLL
  50 LET X=X+(INKEY$="M")-(INKEY
$="N")
  55 PRINT AT 9,X;
  60 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=23 THEN GOTO 100
  65 NEXT T
  70 PRINT AT 8,9;"**** VERY GOO
D ****"
 100 PRINT AT 10,12;"YOUR TIME$=
";T-1;AT 12,9;"<< PUSH ANY KEY >
>"
 105 PAUSE 4E4
 110 RUN
```


★影さ――――――――――――――――――ん。呼んでみただけ。（茨城県水戸市・**細谷二郎16才**）……【**影**：ありがと――――う!!でもずいぶん間伸びしてるね。ん？なるほど細谷君は水戸の出身だったのか。納豆食う!!】



HC-20用

バウンド・ミサイル

宮田 一彦

内容

このゲームは，6月の県立大町高校の文化祭用に作りました。左下の“●”から発射されるミサイルは，下へ落ちるたびにバウンドして軌跡をつくります。パワーをうまく合わせて“✜”を破壊してください。

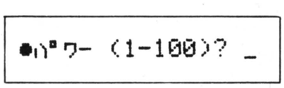
使いかた・遊びかた

どのキーでも押してください。ゲーム・スタートです。“●”と“✜”が表示された後にパワー？と聞いてくるので，1以上100以下の数（小数でもよい）を入力してください。その数が100に近づくほど，強力にミサイルは発射されます。

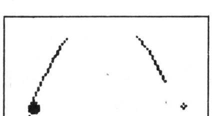
3回以内に“✜”の中心にミサイルが命中しなければ，ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

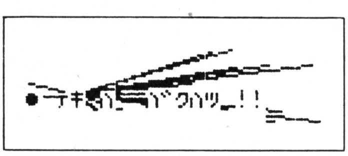
170行から370行までバウンドミサイルの軌跡を描いていますが，定数は，自分でその数値がいちばんよいと思ってそうしました。また，Gは重力加速度で9.8が普通ですが，この値を変えることにより，強弱をつけています。改造は，170行のIの変化する値を大きくすれば何回でも発射でき，ゲーム・オーバーになりません。



▼《写真1》はじめにパワーを決めます



▲《写真2》発射!! グニャグニャ～



▲《写真3》みごと的中!!

バウンド・ミサイルのプログラム・リスト

```
70 WIDTH20,4
80 CLS:LOCATE1,3,0:PRINT"♥ﾊﾞｳﾝﾄﾞﾐｻｲﾙ♥":PRINT:PRINT"  HIT ANY KEY !!";
90 Q$=INPUT$(1)
100 'ﾒｲﾝ
110 SC=0:CLS
120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
130 A=INT(RND*100+19)
140 B=INT(RND*30)
150 GOSUB490
160 FORJ=1TO800:NEXT J
170 FORI=1TO3:INPUT"ﾊﾟﾜｰ(1-100)";P
180 G=350/P
190 V=16:E=0.8:C=8:H=0.25
200 CLS:T0=0
210 V0=V
220 T1=2*V0/G
230 GOSUB490
240 FORT=0 TO C STEP H
250 IF T<=T1 THEN 290
260 T0=T1
270 V0=E*V0
280 T1=T0+2*V0/G
290 X=V0*(T-T0)-0.5*G*(T-T0)^2
300 K=INT(2*X+0.5)
310 IF(K=0)AND(T=0)THEN
320 ELSE 330
320 PSET(T*14.8,31-K*1.17)
330 LINE-(T*14.8,31-K*1.17),PSET
340 SOUNDT*2,1
350 IF POINT(A,B)=1THEN530
360 NEXT T
370 NEXT I
380 'LOST GAME
390 GOSUB490:LINE(A,B)-(3,26),PSET
400 SOUND 20,5
410 FORI=1TO20
420 A1=INT(RND*119)
430 B1=INT(RND*31)
440 LINE(3,26)-(A1,B1),PSET
450 SOUND 6,1
460 NEXT I
470 PRINT"ﾔﾗﾚﾀ !!!!!!":FORI=1TO500:NEXT:MY=0:GOTO620
480 'ﾏﾄ ｦ ｶｸ
490 GCLS:CLS:PSET(A,B-1):PSET(A,B+1):PSET(A-1,B):PSET(A+1,B)
500 LOCATE0,3,0:PRINT"●";
510 RETURN
520 'WIN GAME
530 GOSUB490
540 FOR I=1TO20
550 A2=INT(RND*119)
560 B2=INT(RND*31)
570 LINE(A,B)-(A2,B2),PSET
580 SOUND 1,1
590 NEXT I
600 PRINT" ﾃｷ ﾊ ﾊﾞｸﾊﾂ !!":FORI=0TO300:NEXTI:MY=1
610 SC=A+B+P+SC:IF(SC)=HC)THEN HC=SC
620 CLS
630 PRINTUSING"ｱﾅﾀﾉ ｽｺｱ(#####ﾃﾝ)";SC
640 PRINTUSING"  ﾊｲ ｽｺｱ(#####ﾃﾝ)";HC
650 IF(MY=0)THEN680
660 PRINT:PRINT"WIN! ﾂｷﾞﾉ ﾒﾝﾍ ｲｷﾏｽ｡";:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO130
670 'GAME END
680 I$=INKEY$
690 LOCATE3,3,0:PRINT"PLAY AGAIN Y/ ";:FORJJ=1TO200:NEXT
700 IF(I$="N")THENCLS:ENDELSEIF(I$="Y")THEN110
710 LOCATE3,3,0:PRINT"PLAY AGAIN  /N";:FORJJ=1TO200:NEXT:GOTO680
```

★

★

★大ニュース!!あのプロレスラーのタイガーマスクがベーマガを読んでるというウワサはありませんのでご安心ください。(京都府向日市・**折立耕二14才**)……【**編**：よしこうなったら有名人に呼びかけるぞ！**影**：呼んだ？】

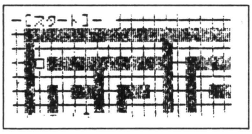


JR-800用
迷路

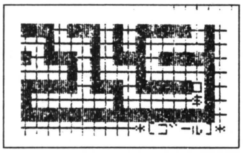
中西　宏通

先月号の「貨物船」は，いかがでしたか？この作品は，配列の使いかたを知らずにドットを消すのにいちいち調べながらやったものですから，だらだらと長くなってしまいました。

さて，今回の作品はベーマガの「迷路」（ＰＣ－6001用）を移植したものです。ＲＵＮすると，迷路を作成するのにしばらく(？)時間がかかります。“ＳＴＡＲＴ”の表示がでたら，8246で上下左右に移動して，右下の出口(＄)に向ってください。たまに迷路から脱出できない場合があります。その時は．を押すと，壁を抜けることができます。



▲《写真１》しばらく？だいぶかかってスタートです



▲《写真２》途中を省略して，はいゴール!!

★CHECKER FLAG

影：メイロメイロ，メイロはどこだ？

編：バカだね，メイロの入口さえもみつけられないんだから。

Dr.D：プログラム上では，320～590行が迷路作成のルーチンだ。ここで乱数と演算で条件分岐させ，短かくまとめているようだ。

影：そんなことどうでもいいから，早く入口をおせーて！　ねっ，おせーて！

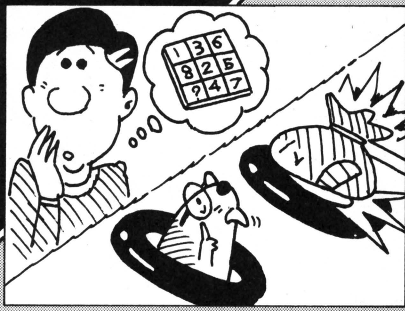
編：メイロのメイロとは，もうメロメロ！

迷路のプログラム・リスト

```
100 KEY0,"W.80,80"+CHR$(13)+"G.1
10"+CHR$(13):END
110 CLS
120 DEFSTR F
130 DEFINT X,Y,A,Z
140 XY=53  REM 7-53
150 X1=15:X2=0:X3=15:Y1=4:Y2=0:Y
3=4
160 F1="+":REM ミチ
170 F2="■":REM カベ
180 F3="□":REM ジブン
190 F4="$":REM タカラ
200 F5=SPC(13)+STRING$(XY,F1)
210 F6=SPC(13)+F1+STRING$(XY-2,F
2)+F1
220 REM
230 REM
240 LOCATE 0,2
250 PRINTF5
260 FORI=1TOXY-2
270 PRINTF6
280 NEXT
290 PRINTF5
300 REM
310 REM
320 A=RND(1)*4+1:Z=0
330 Z=Z+1:IFZ=5THEN530
340 ON A GOTO 350,390,430,470
350 IFSCRN$(X1,Y1-2,1)<>F2 THENA
=2:GOTO330
360 LOCATEX1,Y1-1:PRINTF1
370 LOCATEX1,Y1-2:PRINTF1
380 Y1=Y1-2:GOTO320
390 IFSCRN$(X1+2,Y1,1)<>F2 THENA
=3:GOTO330
400 LOCATEX1+1,Y1:PRINTF1
410 LOCATEX1+2,Y1:PRINTF1
420 X1=X1+2:GOTO320
430 IFSCRN$(X1,Y1+2,1)<>F2 THENA
=4:GOTO330
440 LOCATEX1,Y1+1:PRINTF1
450 LOCATEX1,Y1+2:PRINTF1
460 Y1=Y1+2:GOTO320
470 IFSCRN$(X1-2,Y1,1)<>F2 THENA
=1:GOTO330
480 LOCATEX1-1,Y1:PRINTF1
490 LOCATEX1-2,Y1:PRINTF1
500 X1=X1-2:GOTO320
510 REM
520 REM
530 Y3=Y3+2:IFY3>XY+2THENY3=2:Y1
=2:X3=X3+2:IFX3>XY+13THEN580
540 X1=X3:Y1=Y3:GOTO320
550 REM
560 REM
570 WLOCATE48,72:GOTO550
580 LOCATEXY+5,XY+1:PRINT"*[ゴール
]*"
590 LOCATEXY+10,XY-1:PRINTF4
600 WLOCATE0,0:SOUND1,30
610 LOCATE13,2:PRINT"-[スタート]- "
620 REM
630 REM
640 A$=INKEY$(0):IFA$<>""THENGOS
UB720ELSE640
650 Q$=SCRN$(X2+X4+15,Y2+Y4+4,1)

660 IFF2=Q$ THEN640
670 IFF4=Q$ THEN810
680 X2=X2+X4:Y2=Y2+Y4
690 LOCATEX2+15,Y2+4:PRINTF3
700 LOCATEX2+15-X4,Y2+4-Y4:PRINT
F1
710 WLOCATEX2,Y2:GOTO640
720 REM
730 IFA$="2"THENX4= 0:Y4= 1
740 IFA$="8"THENX4= 0:Y4=-1
750 IFA$="6"THENX4= 1:Y4= 0
760 IFA$="4"THENX4=-1:Y4= 0
770 IF(A$=".")*(C<1)=1THENX4=0:Y
4=2:C=C+1
780 RETURN
790 REM
800 REM
810 LOCATEX2+12,Y2+1:PRINT" GOOD
!"
820 LOCATEX2+10,Y2+2:PRINT"[RETU
RN] KEY"
830 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE
830
```

★ベーマガを学校に持っていったら友達が「ベーゴマ，ベーゴマ，ヘソのゴマ！」とさわいでいた。(埼玉県入間市・**糟谷寿孝14才**)……【**編集長**：ベーゴマか！なつかしいひびきだ。**編**：親しみやすい愛称で良かった！】



PC-8201用

NOTパズル/モグラたたき

当波　和彦

NOTパズル

このゲームは，画面上の16コのキャラクタすべてを“0”にさせるものです。押したキーに対応するタテとヨコの列が反転します。はじめに“ＬＯＯＰ”と聞いてくるので，何回トライするかを入れてください。

モグラたたき

おなじみのモグラたたきです。１～９の数字を押しますが，対応するキーは他にもあります（ゲームの説明にでてきます）。単純ですが，どこまで得点をとれるかチャレンジしてみてください。

《第１図》画面とキーの対応

1	2	3	4
Q	W	E	R
A	S	D	F
Z	X	C	V

★CHECKER FLAG

Dr.D：このＮＯＴパズルというのは，なかなか知的なゲームだな。よーく考えんと，スグに終ってしまうな。

編：モグラたたきのほうは，もうなにも言う必要はないですね。どちらのゲームもリストが短かくてわかりやすいですよ。

編集長：ところで，最近編集部でも話題になっているリストの長さのことだが，どうだろうか読者アンケートからどの程度のゲームで，どのくらいの長さのプログラムを望んでいるかを調べるというのは。

編：ＧＯＯＤ　ＩＤＥＡ。みなさん！　アンケートの感想欄に書いて送ってくれませんか？

《リスト１》ＮＯＴパズルのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:DIMM(3,7):SCREEN0,0
20 INPUT"Loop";LO:LO=LOMOD100:IFLO=0THENBEEP:PRINT"Bad !":GOTO20
30 FORI=0TO3:M(I,0)=0:M(I,1)=0:M(I,2)=0:M(I,3)=0:NEXT
40 FORI=1TOLO:X=RND(8)*4:Y=RND(8)*4:M(X,0)=NOTM(X,0):M(X,1)=NOTM(X,1):M(X,2)=NOT
M(X,2):M(X,3)=NOTM(X,3):M(0,Y)=NOTM(0,Y):M(1,Y)=NOTM(1,Y):M(2,Y)=NOTM(2,Y):M(3,Y
)=NOTM(3,Y):M(X,Y)=NOTM(X,Y):NEXT
50 FORI=0TO3:FORR=0TO3:M(I,R+4)=M(I,R):NEXT:NEXT
60 CLS:LOCATE20,1:PRINT"NOT PANELE"
70 LOCATE20,3:PRINT" 0・・ Good":LOCATE20,4:PRINT" *・・ Bad!"
90 KA=0:LOCATE20,6:PRINTSPACE$(18)
100 FORI=0TO3:FORR=0TO3:LOCATE2+I*2,R*2:IFM(I,R)THENPRINT"*";ELSEPRINT"0";
110 NEXT:NEXT:IFKA=100THENKA=0:RETURN30ELSELOCATE21,5:PRINTUSING"Loop ##";LO-KA
120 SOUND1000,1:LOCATE20,6:PRINT"Push ";:A$=INPUT$(1)
130 F=INSTR("1234qwerasdfzxcv",A$)-1:F1=INSTR("7890uiopjkl;m,./",A$)-1:IFA$="¥"T
HEN20ELSEIFA$="-"THEN220ELSEIFA$=":"THEN30
140 IFF=F1THEN120
150 PO=1+F+F1:X=POMOD4:Y=PO¥4:KA=KA+1
160 FORI=0TO3:M(X,I)=NOTM(X,I):M(I,Y)=NOTM(I,Y):NEXT:M(X,Y)=NOTM(X,Y)
170 F=0:FORI=0TO3:FORR=0TO3:F=F+M(I,R):NEXT:NEXT:IFF=0THEN210
180 IFLO>KATHEN100
190 IFLO=KATHENLOCATE20,6:PRINT"Push    ==>[-]":GOTO100
200 BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE20,6:PRINT"  Bad !":GOTO20
210 LOCATE20,6:PRINT" Good !":SOUND6000,6:SOUND3000,4:SOUND1000,2:KA=100:GOSUB10
0
220 FORI=0TO3:FORR=0TO3:M(I,R)=M(I,R+4):NEXT:NEXT:GOTO90
230 LOCATE20,6:INPUT"Loop";LO:LO=LOMOD100:IFLO=0THENLOCATE20,6:PRINT" Bad ! ":BE
EP:GOTO230
240 GOTO30
```

★ｍ５が4,500円で売ってると聞いて行ってみたら，マイクのことだった。（福岡県北九州市・**シルエット12才**）……【**影**：ｍ５とかけてマイクととく。その心は——どちらもソードが付いてます。**編**：コードのことだろ？】

《リスト2》モグラたたきのプログラム・リスト

```
1000 DEFSTRA:DEFINTG-Z:HI=300:AN="K.TONAMI"
1010 GOSUB1140:S=0:SC=0:P=0
1020 CLS:SC=SC+1:P=P+1:ER=0:LO=RND(1)*9:IN=RND(1)*10:PH=0:SA=1:LOCATE15,2:PRINT"
Error ";3-ER:LP=200-SC*20:IFLP<0THENLP=ABS(LPMOD150)+1
1030 SA=(SA+1)MOD2:PO=RND(1)*9:PX=POMOD3:PY=PO¥3:A=MID$(STR$(PO+1),2,1):LO=(LO+1
)MOD10:IFLO+INT(IN/2)=7THENPH=1
1040 IFSA=1THENA="@"
1050 IFSA=1ANDPH=1THENA="H"
1060 FORR=0TO2:AS="":LOCATE5,5-2*R:FORI=0TO2:IFPX=IANDPY=RTHENAS=AS+A+" "ELSEAS=
AS+"* "
1070 NEXT:PRINTAS;:SOUND2000*(R),1:NEXT:FORZ=0TO3:A=INKEY$:NEXT
1080 FORI=1TOLP:A=INKEY$:IFA=""THENNEXT:IFA=""THEN1180
1090 IFPO+1=INSTR(",./kl;iop",A)ORPO+1=INSTR("zxcasdqwe",A)THENS=S+10ELSE1180
1100 IF SA=0THENS=S-5ELSES=S+10:SOUND1400,2
1110 IFPH=1ANDSA=1THENS=S+40:SOUND800,8:PH=0:LO=RND(1)*80
1120 IFINT(S/1000)<PTHENIN=(IN+1)MOD7:GOTO1030
1130 CLS:PRINT:PRINT:S=S+(3-ER)*20:PRINT"  Screen ";SC:PRINT"      Yuor score  ";
S;"point":FORI=1TO1000STEP4:SOUNDI*16,1:NEXT:BEEP:GOTO1020
1140 SCREEN0,0:CLS:SOUND4000,2:PRINT"      GAME":PRINT" Q W E   ! I O P":PRINT"
A S D  !  K L ;":PRINT"   Z X C !    , . /"
1150 LOCATE19,2:PRINT"  ｷｰﾊ !ﾉ ﾐｷﾞｶ ﾋﾀﾞﾘﾉ";:LOCATE19,3:PRINT"ｷｰｦ ﾂｶｲ ｽｳｼﾞｦ ｳﾂ":G
OSUB1170
1160 CLS:SOUND4000,2:PRINT"              ﾄｸﾃﾝ":PRINT" 1･･･9  10 ﾃﾝ":PRINT" H       50
 ﾃﾝ":PRINT"              Start  !":GOSUB1170:RETURN
1170 LOCATE5,7:SOUND3000,5:PRINT" Hit any key";:A=INPUT$(1):SOUND3500,3:RETURN
1180 IFIN=6THENPH=1:GOTO1120ELSEER=ER+1:IFER<3THENLOCATE15,2:PRINT"Error ";3-ER:
SOUND3000,10:GOTO1030
1190 ER=3:LOCATE15,2:PRINT"Error ";3-ER:SOUND3000,40
1200 CLS:SOUND4000,9:SOUND6000,6:SOUND1500,11:IF S>HITHENHI=S:PRINT" You get hi-
score !!!. Nice fight !!":INPUT"NAME ";ANELSEPRINT
1210 PRINT"  Hi-score  ";HI;"==>";AN;" GET":PRINT"      YUOR SCORE  ";S;"POINT"
1220 PRINT"             Replay [s] key";
1230 IFINPUT$(1)<>"s"THEN1230ELSE1010
```

水戸の川又書店で第3回マイコン＆ワープロ・フェア開催中

ちょっとススンデル本屋さんを紹介します。国鉄常盤線の水戸駅前にある「川又書店駅前店」のことです。このお店，従来の本を売るという概念からいち早くマイコンのハード・ソフトに注目して，昨年の7月に6階のワンフロアーをマイコン・ショップにしたのです。

そして，7月23日から8月いっぱいまで，「第3回マイコン＆ワープロ・フェア」を開催中です。月刊「マイコン」「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」のバック・ナンバーのほか，「ＰＣ-8001マシン語入門」「ＰＣ-8001活用研究」などの書籍を含め，500点余りの専門誌がズラリ!!

ソフト・テープは4000本，マイコン・ショーのビデオ放映，毎週土曜，日曜には「マイコン教室」（入場無料）も開催してます。

「第3回マイコン＆ワープロ・フェア」

期日　7月23日(土)～8月31日(水)

時間　ＡＭ10：15～ＰＭ７：00

場所　川又書店駅前店6階催事場

住所　水戸市宮町2－2－31

展示機種　ＮＥＣ　ＰＣ－6001ＭＫII／8001ＭＫII／8801／9801，富士通　ＦＭ-7／8，シャープ　ＭＺ-700／1200／2000／2200／カシオ　ＦＰ-1100など

問い合わせ先　マイコン・ショップＣＨＡＯＳ（ＴＥＬ　0292-31-0102）

★影や編はよく私って言ってるからきっと中年のおじさんだろ。私というのはよく中年のおじさんが使ってるからネ。(三重県上野市・**平尾和弘12才**)……【**編・影**：ボクチャンたちそんなこと言ってないもんチャンネ！】



FX-702P用

STAR WARS

大石 哲也

ゲームのしかた

RUNすると，デモを行なった後タイトル，ハイスコアなどを示します。最初画面には“＋”の照準以外なにも見えません(A図)。レーダー“$”で敵との距離を確認しながら移動してください。

敵に近づくと，画面が（B図）のようになります。“(”と“)”で中央の“−”と“H”を合わせて“#”でミサイルを発射してください。失敗すると“MISS”と出ます。あまりミスばかりやっていると逆にやられてしまいます(C図)。逃げるなら，ワープで射程外へ。

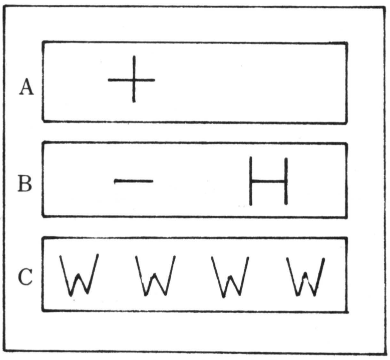
「TAIKYU SHISUU」は100から少しづつ減っていくので，ときどき“↑”で見ておいてください。

エネルギーがなくなるとGAME OVERです。

その他

プログラム入力の際は，“ ”で囲むところ以外はスペースを“C”で消してから入力しないと，いっぱいになって入らなくなります。

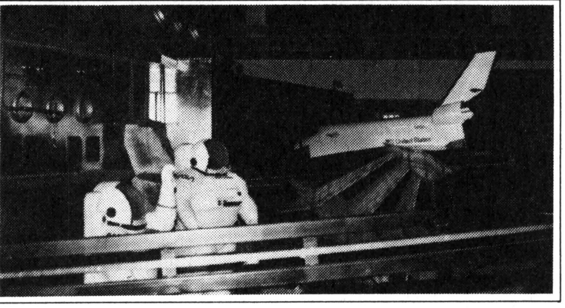
またレベル数は，エネルギー消費にだけ影響します。



画面説明

《第1表》キー操作

キー	名前	敵との位値の増減	エネルギー	他
#	ミサイル発射	0	−100	
(	左カーブ	右へ1	0	
)	右カーブ	左へ1	0	
8	左ワープ	右へ30	$3\sqrt{レベル数\times99}$	
♀	右ワープ	左へ30	〃	
5	左大ワープ	右へ100	$6\sqrt{レベル数\times99}$	ワープ中ダメージを受ける場合もある
6	右大ワープ	左へ100	〃	〃
↑	レポート	0	0	
$	レーダー	0	0	
なし		乱数	$\sqrt{レベル数\times99}$	



★OFに載らないと悩んでる君，僕が載るんだから心配ないって!!（大阪府富田林市・**富高裕紹13才**）……【**編**：うまいこと書いたネ！**影**：ほんとウマイ!!**編**：あっ，それは私のお弁当!!**影**：私が食べるんだから心配ない!!】

```
P0: 208 STEPS
  10 WAIT 0:B$="H":C
     =INT (5+RAN#*13
     ):FOR I=0 TO 30
     :PRT CSR 9;"-";
     CSR C;B$
  20 IF C=9;S=-1:GSB
      #8:GOTO 50
  30 FOR J=0 TO 10:N
     EXT J
  40 IF C<18;IF C>1;
     C=C+SGN (1-RAN#
     *2):NEXT I
  50 WAIT 30:PRT "",
     " <H> STAR WARS
     ---↑","","HI-SC
     ORE:";M
  60 PRT "BY ";$,"",
     CSR 7;"START !"
     :WAIT 0:E=5E3:L
     =1:S=0:R=0:GOTO
      #1

P1: 21 STEPS
  10 C=INT (RAN#*500
     )-250:GOTO #2

P2: 560 STEPS
  10 C=C+INT (RAN#*3
     )-1:E=E-SQR (L*
     99):IF E<0 THEN
      #7
  20 IF ABS (C-9)>9;
     PRT CSR 9;"+":K
     =0:GOTO 100
  30 PRT CSR 9;"-";C
     SR C;B$:K=K+RAN
     #:IF K>10 THEN
     #9
 100 IF KEY=")";C=C-
     1:GOTO 10
 101 IF KEY="(";C=C+
     1:GOTO 10
 102 IF KEY="#" THEN
      #8
 110 IF KEY="9";C=C-
     30:PRT " WARP R
     IGHT--↑":GSB #4
 111 IF KEY="8";C=C+
     30:PRT " ↑--- W
     ARP LEFT":GSB #
     4
 120 IF KEY="6";C=C-
     100:PRT " WARP
     RIGHT ! ---↑":G
     SB #5
 121 IF KEY="5";C=C+
     100:PRT " ↑ ---
     - WARP LEFT !":
     GSB #5
 130 IF KEY="$" THEN
      300
 149 IF KEY≠"↑";GOTO
      10
 200 WAIT 20:PRT "--
     --- REPORT--↑",
     "ENERG:";####.#
     ;E
 210 PRT "SCORE:";##
     ##.#;S,"TAIKYU
     SHISUU:";###.#;
     (10-K)*10
 220 PRT "LEVEL:";L,
     "REMAINING FIGH
     TER";4-R
 300 WAIT 30:PRT CSR
      5;"$$ RADER $$
     ","DIRECTION ";
 310 IF C-9<0;PRT "<
     L>";-1*(C-9):GO
     TO 330
 320 PRT "<R>";C-9
 330 WAIT 0:GOTO 10

P4: 111 STEPS
  10 GSB #6:PRT "+-+
     -+-+-+-+-+-+-+-
     ";CSR 0;"-+-+-+
     -+-+-+-+-+-+";
  20 PRT CSR X;B$;CS
     R Y;B$;CSR 0;".
     ...............
     ..."
  30 E=E-3*SQR (L*99
     ):RET

P5: 205 STEPS
  10 GSB #6:PRT "EEE
     EEEEEEEEEEEEE",
     "++++++++++++++
     ++++";
  20 PRT CSR X;B$;CS
     R X+1;B$;CSR Y;
     B$,"-----------
     -------"
  30 PRT "++++++++++
     +++++++",".....
     ..............."
  40 E=E-5*SQR (L*99
     ):IF RAN#<.6;RE
     T
  50 WAIT 20:A=RAN#*
     300:PRT "DAMAGE
      !";###.#;A:E=E
     -A:WAIT 0:RET

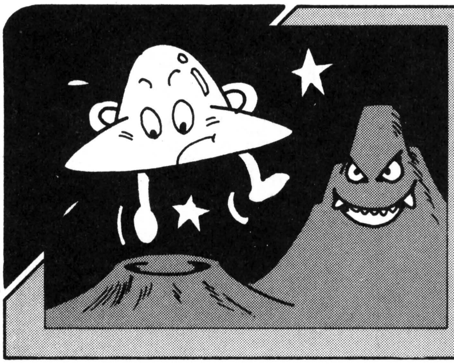
P6: 28 STEPS
  10 X=INT (RAN#*15)
     +2:Y=INT (RAN#*
     15+2):RET

P7: 103 STEPS
   1 S=INT S:WAIT 25
     :PRT CSR 5;"GAM
     E OVER","SCORE"
     ;S:IF M>S;STOP
     :GOTO #0
   2 PRT "YOU MADE H
     I-SCORE":INP "W
     HAT IS YOUR NAM
     E ",$:M=S:GOTO
     #0

P8: 285 STEPS
  10 E=E-99:GSB 100:
     GSB 100
  30 IF C=8;S=S+RAN#
     *30:E=E+RAN#*50
     :PRT "AGAIN !
          <L>":GOTO
     #2
  40 IF C=10;S=S+RAN
     #*30:E=E+RAN#*5
     0:PRT "AGAIN !
          <R>":GOTO
      #2
  50 IF C≠9 THEN #2
  60 GSB 100:GSB 100
     :FOR I=0 TO 9
  80 PRT CSR 9-I;"("
     ;CSR 9+I;")";:N
     EXT I:IF S=-1;R
     ET
  90 S=S+900*RAN#:R=
     R+1:IF R≥4;L=L+
     1:R=0:PRT "","L
     EVEL:";L
  92 GOTO #1
 100 PRT CSR 9;"↑";C
     SR 9;"↑";CSR 9;
     "O";CSR 9;"Y";C
     SR 9;"O";CSR 9;
     "O"
 110 RET

P9: 158 STEPS
  10 PRT CSR C;"*";C
     SR C;"*";CSR C;
     "↑";CSR C;"H";C
     SR 9;".";CSR 9;
     ".";
  20 PRT CSR 9;",";C
     SR C;"*";CSR C;
     "*";CSR C;"0";C
     SR C;"#";CSR C;
     "#"
  30 PRT "##########
     #########";CSR 0
     ;"WWWWWWWWWWWWW
     WWWWW";
  40 E=E-500:K=0:GOT
     O #2
```

★「ＡＰＰＬＥは木になっているんですか？」「村の七不思議の一つです」。(郡馬県勢多郡・77万550512才)……
【編：どうなのかな？私も気になってるんですが。影：ビートルズの中にもいたよ，リンゴウッドってのが。】



PASOPIAmini用

難着陸ゲーム

山田 健一

このゲームは，月に着陸するゲームです。

ゲームのやりかた

RUNさせると，いろいろと表示され〝START HIT RETURN KEY!!と出ます。RETURN を押すと，

K 432 S＊－50 E／300 T／60

と表示されます。Kは高度，Sはスピード，Eはエネルギー，Tはタイムです。高度はミニが決めてくれます。Sがマイナスの時は，下に向かって落ちていることになります。

1～9のKEYで，スピードを変えてください。

SPACE KEYで着陸です。このときに，KとSが0になっていないと，〝MISS!!〞が表示されます。K≦0かE≦0かT＝0になった時にも〝MISS!!〞が表示されます。

着陸がうまくいくと，〝NICE!!〞が表示されます。残りのEとTを掛けて3で割ったものが得点です。1面クリアーするごとに高度が高くなっていきます。3回失敗すると，GAME OVERです。

改 造

130行を少し変えると，難しさが変わります。150行を変えると，エネルギーの減りかたが変わります。

このゲームを変えると，スカイダイビング・ゲームなどができるのでやってみてください。

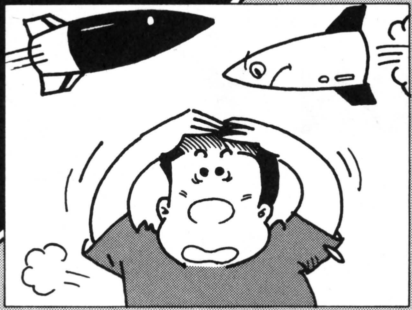
参考にしたもの

6月号の「影チャンの宇宙大戦争」の60行

難着陸ゲームのプログラム・リスト

```
5 REM ****NANCHAKURI
  KU-GAME.....*****
10 H=0:H$="":BEEP
20 PRINT "*** NANCHAKU
   RIKU GAME **":WAIT
   30:A=0:C=1:M=1:Z=40
   0
30 PAUSE "HI-SCORE";H,
   "TOP NAME*";H$
40 PAUSE "YOUR SCORE";
   A
50 PRINT M;"MEN ME STA
   RT !!!":WAIT 25
52 BEEP :PRINT "START
   HIT RETURN KEY !!!"
   ,
55 IF M<8 THEN FOR P=1
   TO 24:BEEP 1:BEEP
   0:PRINT TAB(P);CHR$
   (91);"D":NEXT P
57 IF M>=8 THEN FOR G=
   1 TO 24:BEEP 1:BEEP
   0:PRINT TAB(G);CHR
   $(91);"D":NEXT G
60 IF Z>900 THEN Z=900
65 K=INT(RND*10+RND*20
   +RND*30+RND*40)+Z:K
   1=K
70 S=-50:E=300:E1=E:T=
   60
75 REM **GAME-START**
80 BEEP 1:BEEP 0:PRINT
   "K";K1;"S*";S;"E/"
   ;E1;"T/";T
90 I$=INK$:IF I$="" TH
   EN I=0:GOTO 130
100 Q=ASC(I$):IF Q=32 T
    HEN 185
110 IF Q>48 AND Q<58 TH
    EN I=Q-48:GOTO 130
120 IF Q<49 OR Q>57 THE
    N I=0
130 K=K+S*0.8:K1=INT(K)
140 S=S+(I-4)
150 E=E-I*0.5-2:E1=INT(
    E)
160 T=T-1
170 IF E<=0 OR T=0 OR K
    1<0 THEN 230
180 GOTO 80
185 REM ****HANTEI****
190 IF K1=0 AND S=0 THE
    N B=INT(E1*T/3):BEE
    P 1:PRINT "NICE !!"
    :WAIT 20:BEEP 0
200 IF K1=0 AND S=0 THE
    N PAUSE "BOUNS";B;"
    TEN":A=A+B:Z=Z+50:M
    =M+1:GOTO 40
230 BEEP :BEEP :PRINT "
    MISS !!":WAIT 20
240 PRINT "K";K1;"S*";S
    ;"E/";E1;"T/";T,:C=
    C+1
250 IF C>3 THEN 265
260 GOTO 40
265 REM ***GAME-OVER***
270 PRINT TAB(4);"** GA
    ME OVER **":WAIT 20
280 PRINT "YOUR SCORE";
    A:WAIT 20
290 IF H<A THEN FOR U=1
    TO 50:BEEP 1:BEEP
    0:NEXT U
300 IF H<A THEN H=A:INP
    UT "YOUR NAME ";H$
400 BEEP 1:BEEP 0:PRINT
    "REPLAY ? (Y/N)"
410 IF INK$="Y" THEN 20
420 IF INK$="N" THEN 44
    0
430 GOTO 400
440 PAUSE "HI-SCORE";H,
    "TOP NAME*";H$
450 END
```

★実用プログラムのＨＣ－20用「テレビ黒板」は実用的でよかった。自分の名前入りシールを作ってあちこちに貼っています。(東京都府中市・**小澤かおる26才**)……【**編**：ありがとうございます。あなたの作品もどうぞ！】



PB-100用 アタック・ゲーム

橋本 一浩

ゲームの内容

画面中央に砲台が2台出ます。それらが乱数によってミサイルを撃ってきますので，それをよけながら，〝X〟で砲台にアタックしてください。成功すればプラス10点，ミサイルに6回当るとゲーム・オーバーです。

操　作

1のキーで左，3のキーで右へ1歩か2歩進みます。〝X〟画面の左はしまで行くと，右から出て来ます。(その逆もできます)。

★

★

★

アタック・ゲームのプログラム・リスト

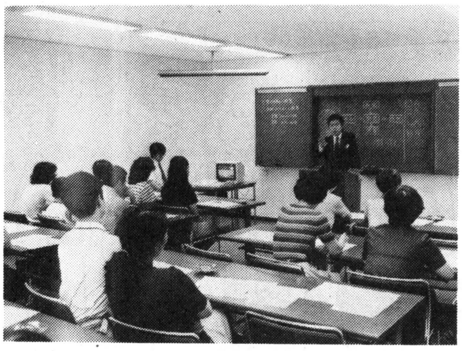
```
  5 VAC
 10 PRINT "*ATTCK G
    AME*"
 20 C=INT (RAN#*20)
    :IF C<10;D$="-"
    :M=6
 30 IF C>9;D$="-":M
    =5
 40 K$=KEY:IF K$="1
    ";J=J-INT (RAN#
    *2+1):IF J<0;J=
    11
 50 IF K$="3";J=J+I
    NT (RAN#*2+1):I
    F J>11;J=0
 60 IF C<10;M=M+INT
     (RAN#*2+1):IF
    M>11;M=11
 70 IF C>9;M=M-INT
    (RAN#*2+1):IF M
    <0;M=0
 80 PRINT CSR Y;" "
    ;CSR Z;" ";CSR
    5;"≥";CSR 6;"≤"
    ;
 90 PRINT CSR J;"T"
    ;CSR M;D$;:FOR
    H=0 TO 5:NEXT H
 95 PRINT CSR J;"X"
    ;
100 IF C>9;IF J=(M+
    1);GOSUB 220:J=
    11
110 IF C<10;IF J=(M
    -1);GOSUB 220:J
    =0
120 IF M=J;GOSUB 22
    0:J=0
130 Y=M:Z=J
140 IF J=6;S=S+10:J
    =11:PRINT CSR 6
    ;"$";:GOTO 20
150 IF J=5;S=S+10:J
    =0:PRINT CSR 5;
    "$";:GOTO 20
160 IF O>5 THEN 200
170 IF M=11 THEN 20
180 IF M=0 THEN 20
190 GOTO 40
200 PRINT :PRINT "G
    ame Over";S
210 GOTO 5
220 O=O+1:PRINT CSR
     J;"*";:RETURN
```

三菱カルチャー教室「母子パソコン教室」が開催された

三菱電機パーソナルコンピュータ部は，家庭内でパソコンを理解してもらうため，三菱カルチャー教室「母子パソコン教室」を新宿NSビルで開催しました。

今回は，みなさんのお母さんにパソコンとは何かということから始め，教育用パソコン，キー操作など気軽に楽しんでもらおうというものです。当日は，NSビル1階に入店しているYDKシステムセンターの小川正夫店長のお話しと，三菱マルチ8を使用した実演を行ないました（無料)。

参加者（1回22～25名）は，パソコンに触れるのは初めての人が大部分でしたが，帰りぎわにはコンピュータへの心構えや自信がついたようでした。



▶教室会場のようす

★ぴゅう太は16ビットなのになぜオフィスにとりいれられないのだろう…。(千葉県柏市・味谷陽一郎13才)……
【Dr.D：ビット数が多いからと考えるのは大きなまちがいだぞ。編：機能によって用途が決まるんですよ！】



PB-100用

MISSON X

佐藤　淳也

◆STORY◆

時はＡＤ1945年。日本軍は米軍に対し，最後の決戦をいどんできた。レーザー砲の名手のあなたは，マッカーサー(！)に任命され，敵機と戦うことになった。ナント，敵機はＡＡＭ(空対空ミサイル)で攻撃してくる。レーザー砲で敵機をげき破せよ!! ほら，リードリーがでました。ではＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ!!

◆遊びかた◆

[S][0]でスタートです。[EXE]を何回か押すとはじまります。

このゲームでは，高度を変えて攻撃します。一番低い100mでは“■”，まん中の200mでは“÷”，300mでは“Σ”が表示されます。敵機もそれと同じ形で，高度を変えながら接近します。自機と敵機との高度を同じにして，レーザー砲を打ってください。上移動[6]，下移動[0]レーザー[A]で，操作します。

このゲームでこわいのはミサイルです。こいつは高度を変えず進んできますが，高度に区別がなく，どの高さでも“→”が表示されます。ですから，発射される時をよく見てうまくよけましょう。なお，ミサイル，敵機とぶつかると，当然爆発します。配点は１機20点500点ごとに1機追加されます（最初は３機です)。



千葉県市川市　大江貴敏

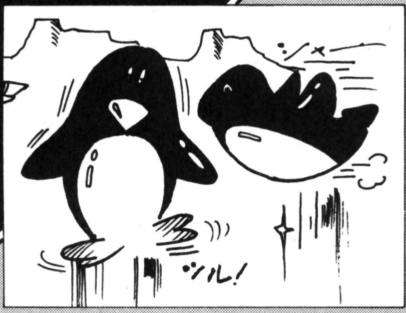
MISSON　Xのプログラム・リスト

```
P0
  10 VAC
  20 G=1:A=1:B=1:E=1
     :S=0:J=0:$="·÷Σ
     ÷·"
  23 PRINT CSR 0;"□□
     MISSON X□□"
  24 PRINT CSR 3;"RE
     DRY!"
 100 A=INT (RAN#*3)+
     1:B=B+1
 108 IF B≥10;IF A=6
     THEN 1000
 110 PRINT CSR B;MID
     (A,1);CSR 10;MI
     D(G,1);
 140 IF KEY="0";IF G
     ≥2;G=G-1
 142 IF K=1 THEN 151
     0
 145 C=INT (RAN#*10)
     :IF C≥4 THEN 15
     00
 150 IF KEY="6";IF G
     ≤2;G=G+1
 155 IF KEY="A" THEN
      300
 157 IF U<15 THEN 18
     0
 160 J=J-1:U=0
 180 IF B≥10;B=1
 200 PRINT :GOTO 100
 300 PRINT CSR 0;"--
     ---------";
 310 IF A=6 THEN 500
 334 IF B=11;B=1
 340 GOTO 200
 500 FOR F=0 TO 7:PR
     INT CSR B;"x";C
     SR B;"+";:NEXT
     F:B=1:S=S+20:U=
     U+1
 560 GOTO 334
1000 FOR F=0 TO 45
1010 PRINT CSR 10;"+
     ";CSR 10;"x";:N
     EXT F
1032 J=J+1:IF J=3 TH
     EN 1040
1035 Y=B:B=1:GOTO 24
1040 PRINT CSR 0;"GA
     ME OVER SCO.";S
     :GOTO 10
1500 Y=B:N=A:K=1
1510 PRINT CSR Y;"→"
     ;
1520 Y=Y+2:IF Y≥12 T
     HEN 1700
1530 GOTO 150
1700 IF G=N THEN 100
     0
1710 Y=1:K=0:GOTO 15
     0
```

★

★

★♪出た出たで・ば・ぐ，たくさんた〜くさん山のようなで・ば・ぐ!!♪（兵庫県神戸市・合田一則13才）……
【編：合田君，これは炭抗節の替え歌だね。それじゃ歌います。♪ツキが逃げてく，バグがでた〜バグバグ♪】



PC-1211用

ペンタ・ゲーム

松岡 裕人

はじめに

私めの最新作を発表します。このゲームは，ペンタという人気のある(?)ゲームを参考にＰＣ－1211用につくりました。

ゲームの説明

キャラクタは，ペンタ(あなた)は“＄”で氷が“＃”で，モンスターは“Ｘ”そして“！”は壁です。ルールは，氷“＃”を３×４のますの中で動かし，右か左はしにすべて並べればよい単純なゲームです。モンスター“Ｘ”は動きません。そしてもしペンタをこの位置にやると，ＴＩＭＥが100減らされるので注意しましょう。しかし氷“＃”を動かしてモンスター“Ｘ”の位置にやると，モンスターは死に，スコアが30点増えます。

では，さっそくあなたのポケコンに，このプログラムを打ちこんでください。そうすれば SHFT A で走ります。画面に“ＢＥＥＰ＝”と聞いてくるので，音を出す時は１，そうでない時は０を入力してください。しばらくして，最初にスコアと時間を表示します。

つぎに，３×４のますの上段中段下段を表示します。つぎにペンタ“＄”の移動方向を聞きます。移動は，テン・キーの 2 4 6 8 を使います。一回移動するたびに，スコアは10減ります。もし画面を見落とした場合は，何も入力しないでＥＮＴＥＲのみ押してください。ただし，ＴＩＭＥは５減ります。

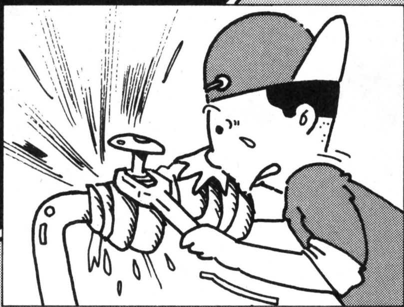
つぎに，氷“＃”の動かしかたですが，ペンタ“＄”を動かしていって氷“＃”のとなりにやります。そして，氷のほうに移動キーを押せば，氷は押されて動かされます。しかし，ペンタは動きません。

ＴＩＭＥが０になると，ゲーム・オーバーです。もう一度同じパターンでしたい時は， SHFT S を押してください。ちがうパターンでする場合は， SHFT A です。

ペンタ・ゲームのプログラム・リスト

```
  5:"S"X=Q
 10:"A"Q=X:U=0:V
    =300:INPUT "
    BEEP=";W
 20:A$="-":C$=A$
    :E$="!":G$=A
    $:H$=A$:J$=E
    $:K$=A$:M$=A
    $:O$=A$
 30:GOSUB 80:A$(
    Y)=A$
 40:B$="-":D$=B$
    :F$=B$:I$="$
    ":L$=B$:N$=B
    $:R=9
 50:GOSUB 80:A$(
    Y)="#"
 60:GOSUB 80:A$(
    Y)="#"
 70:GOSUB 80:A$(
    Y)="#":GOTO
    100
 80:X=X+π:X=X^5:
    X=X-INT X:Y=
    INT 14X+1:IF
    A$(Y)="-"
    BEEP W:
    RETURN
 90:GOTO 80
100:GOSUB 80:A$(
    Y)="X"
110:GOSUB 80:A$(
    Y)="X"
120:"D"BEEP 2W:
    PAUSE "  SCO
    RE=";U;"  TI
    ME=";V
130:PAUSE "    !
    ";K$;L$;M$;N
    $;"!
140:PAUSE "    !
    ";F$;G$;H$;I
    $;J$
150:PAUSE "    !
    ";A$;B$;C$;D
    $;E$
160:IF D$="#"IF
    I$=D$IF N$=D
    $BEEP 6W:
    PAUSE " VERY
     GOOD!":U=U+
    100:GOTO 20
165:IF A$="#"IF
    F$=A$IF K$=A
    $BEEP 5W:
    PAUSE " GOOD
    !":U=U+50:
    GOTO 20
170:V=V-5:IF V<0
    GOTO 460
180:INPUT " 4<$>
    6 UP-8 DOWN-
    2 ";Y:V=V-5:
    GOTO 200
190:GOTO 120
200:T=0:IF Y=2
    LET T=-5
210:IF Y=8LET T=
    5
220:IF Y=4LET T=
    -1
230:IF Y=6LET T=
    1
235:IF Y=0LET O$
    ="!":GOTO 12
    0
240:Y=T+P:S=Y:
    GOSUB 300:IF
    Z=1GOTO 120
250:IF A$="#"
    GOTO 330
260:IF A$(Y)="X"
    BEEP 3W:
    PAUSE " AHO"
    :V=V-100
270:A$(P)=O$:A$(
    Y)="$":P=Y:O
    $="-":GOTO 1
    20
280:BEEP 4W:
    PAUSE " YATT
    A!":U=U+30
290:BEEP W:A$(S)
    ="#":A$(Y)="
    -":GOTO 120
300:Z=0:IF (S<1)
    +(S>14)LET Z
    =1:RETURN
310:IF A$(S)="!"
    LET Z=1
320:RETURN
330:S=Y+T:GOSUB
    300:IF Z=1
    GOTO 400
335:IF A$(S)="X"
    GOTO 240
340:IF A$(S)="X"
    GOTO 280
350:IF A$(S)="#"
    LET Y=S:GOTO
    330
360:R=S:S=S+T:
    GOSUB 300:IF
    Z=1LET S=R:
    GOTO 290
370:IF A$(S)="#"
    LET S=R:GOTO
    290
380:IF A$(S)="X"
    GOTO 280
390:GOTO 360
400:S=S-T:Y=S:R=
    T:T=1:IF ABS
    R=1LET T=5
405:S=Y-T:GOSUB
    300:IF Z=1
    GOTO 330
410:S=Y+T:GOSUB
    300:IF Z=1
    LET T=-T:
    GOTO 330
420:R=Y-T:IF A$(
    S)=A$(R)GOTO
    120
430:IF A$(S)="-"
    GOTO 330
440:IF A$(S)="X"
    IF A$(R)="#"
    GOTO 330
450:T=-T:GOTO 33
    0
460:BEEP 8W:
    PAUSE " **GA
    ME OVER**
470:PRINT " SCOR
    E=";U
```


★ＰＣ－2001でカナモードにして SHIFT ＋ 木 とやってごらん。マニュアルにない記号がでるゾ!!（東京都田無市・**ショッカー軍団**）……【**影**：ほんとかね，ほんとだね。**編**：ほんとですか？ほんとでした。やってみて！】



PC-1500用

水道管

笹倉　岳臣

ゲームの説明

バラバラに寸断された水道管を，何回でつなげるかというゲームです。むつかしいのは，交換する一方は自分が決められるのですが，もう一方はコンピュータが決めるということで，自分の思うようにはいきません(そこがこのゲームのミソですが…)。

キーは，左から 1 ～ 6 です。60回以内で出来ないと，GAME OVERです。

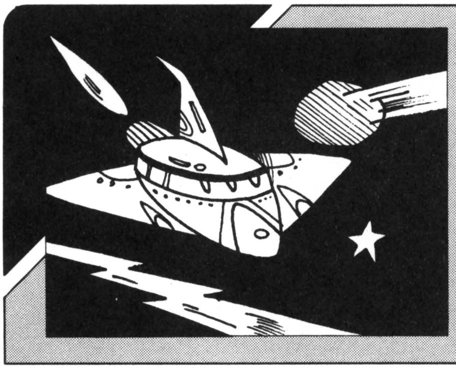


東京都世田谷区　濱口日出生

水道管のプログラム・リスト

```
10:"A"CLEAR :
   RANDOM :DIM A$
   (6)*30,P$(0)*3
   4,R(6):HK=60
20:WAIT 120:PRINT
   " Suidokan GAM
   E 1983.5.7":
   GOSUB "B"
30:"S"K=0:Z=1:
   WAIT 0:PRINT "
   BEST Score";HS
   ;",Kai";HK
40:"K"R=RND (6):R
   (Z)=R:IF Z=1
   THEN "L"
50:FOR I=0TO Z-1:
   IF R(Z)=R(I)
   GOTO "K"
60:NEXT I
70:"L"IF Z=6CLS :
   GOTO "J"
80:Z=Z+1:GOTO "K"
90:"J"FOR I=16TO
   96STEP 16:
   GCURSOR I-16:
   GPRINT A$(R(I/
   16));
100:NEXT I:IF (R(1
   )=1)*(R(2)=2)*
   (R(3)=3)*(R(4)
   =4)*(R(5)=5)*(
   R(6)=6)GOTO "H
   "
110:W=RND 6:K=K+1:
   IF K=60GOTO "G
   "
120:"F"CURSOR 17:
   PRINT "
     "
130:CURSOR 16:
   PRINT W;:
   GPRINT P$(0);0
   0;:INPUT "?";Q
   :IF (Q<1)+(Q>6
   )GOTO "F"
140:IF Q=WGOTO "F"
150:BEEP 3:R1=R(Q)
   :R(Q)=R(W):R(W
   )=R1:GOTO "J"
160:"G"CLS :WAIT 1
   20:PRINT "The
   END.60 UP Scor
   e=";S:IF HS<S
   CLS :PRINT "Be
   st Score !":HS
   =S
170:"X"CLS :INPUT
   " Replay (Y/N)
    ?";I$:IF (I$<
   >"Y")+(I$<>"N"
   )GOTO "X"
180:IF I$="Y"LET S
   =0:GOTO "S"
190:WAIT :PRINT "G
   ood By ! See Y
   ou Again !":
   END
200:"H"BEEP 5,50:
   WAIT 120:
   CURSOR 17:
   PRINT "Kai ";K
   :IF HK>KCURSOR
   16:PRINT "Best
    !  ":HK=K:S=S
   +50
210:S=S+(60-K):
   BEEP 4:GOTO "S
   "
220:"B"A$(1)="0A0A
   0A0A1A12121212
   1E1212121212"
230:A$(2)="12121E1
   41417151510151
   517141414"
240:A$(3)="1416121
   23E22222223E2
   222222222"
250:A$(4)="2222222
   2273D252525253
   D25252724"
260:A$(5)="2424243
   F2525252525252
   724243E0A"
270:A$(6)="0A2E243
   C1414141414141
   4147C4444"
280:P$(0)="007F081
   000007F0813000
   300414141417F"
   :RETURN
```

★ナイコンの僕の救いはクラブのコンピュータ。でも夏休みで使えなくて，あー!!禁断症状が!!（長野県木曽郡・田沢義人16才）……【編：もったいないね。影：編集部のパソコンなんてもう傷だらけになってんよ!】



PC-2001用

SPACE SMASH

岡田隆義

内　容

左右両方向からやってくるスペーシップ，いん石スなどをレーザー砲で撃つだけのゲームです。出てくるのはスペースシップ，いん石，補給船など合わせて12種類！残り少ない燃料でがんばってください。

遊びかた

RUNすると，画面に〝シバラク　オマチクダサイ〟の表示が出ます。これは，キャラクタの設定をしているためです。使用するキーは［SPACE］でレーザー砲，［D］キーでドッキングです。相手の種類によって点数も違ってきますが，とにかく撃ちまくってください。

補給船とドッキングすると，100～1000点のボーナスのほか，燃料がプラスされます。ただし，ドッキングしそこなったり，敵とドッキングすると燃料が減り5回失敗すると，GAME　OVERになります。

敵，味方，合わせて20回飛来し，敵を撃つか，ドッキング成功が12機以上になると，1面クリアです。

改造のアドバイス

キャラクタを変えたいときは，1030行以降のデータ文を変えてください（ユーザーズマニュアル参照）。また，2面目以降のキャラは2面目と同じなので，自分で付け加えてください（その際 950行にRESTORE文を付け加える)。キーを変えたい人は500，510行，飛来する比率を変えたいときは 190行からを，それぞれ変更してください。

SPACE SMASHのプログラム・リスト

```
10 '[[[[[[[[ SPACE SMASH GAME ]]]]]]]]          PROGRAM by T,OKADA
20 '[[[[ '83/02/05---'83/02/15 ]]]]
30 'FREE AREA  2761 Bytes Free
50 OPTIONBASE1:DIMCA$(6),PT(10),PL(10)
60 HI=0:PA=0
70 CONSOLE 1,0,0:PRINT CHR$(12);
80 PAUSE "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ";:GOSUB930
90 GOSUB350
100 IFPA=>2GOTO 120
110 M=5:SC=0:FU=1000
120 CH=0:B=0
130 'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
140 PRINT CHR$(12);:PRINT"SCORE  [                          ]  FUEL          [
     I           ]        ";
150 LOCATE40:PAUSE USING"#####";SC;
160 LOCATE73:PAUSE USING"#####";FU;
170 RANDOMIZE K
180 H1=INT(RND(1)*12)+1
190 IFH1=1ORH1=5THENH=1
200 IFH1=3ORH1=7THENH=2
210 IFH1=8ORH1=12THENH=3
220 IFH1=2ORH1=10THENH=4
230 IFH1=9THENH=5
240 IFH1=4ORH1=11ORH1=6THENH=6
250 R=INT(RND(1)*2)+1
260 IFR=1GOTO 300
270 WAIT10
280 E=1
290 FORL=8TO30STEPE:LOCATEL:PAUSE" ";CA$(H);:GOSUB490 :NEXTL:GOTO 320
300 E=-1
310 FORL=29TO8STEPE:LOCATEL:PAUSECA$(H);" ";:GOSUB490:NEXTL:GOTO 320
320 WAIT 10:CH=CH+1:IFB>20THENB=20
330 IFB=>10+PA*2THENFU=FU+1000:SC=SC+500:GOTO 70
```

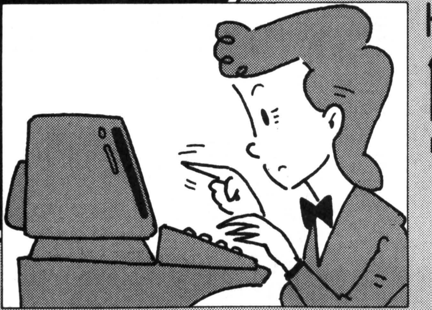
★Ｉ君がＳＣ－3000が欲しいといったら，モデルガンのカタログを見てたＫ君が「それ弾出るのか？」だって!!（新潟県新発田市・平山　寛14才）……【影：あれっ知らないの？編：ホント？影：ウソ！編：ああタマデタ！】

```
340 IFM=<0ORFU=<0ORCH=>20 GOTO 850ELSE130
350 'ｾﾂﾒｲ SUB
360 WAIT10:PRINT CHR$(12);:IFPA<>1GOTO430
370 PAUSE "[[[[[[[[[[[[[ SPACE SMASH ]]]]]]]]]]]]]]"
380 PRINT TAB(6);"::::::::KEY ｾﾂﾒｲ::::::::             [SP]-BANG [D]-ﾄﾞｯｷﾝｸﾞ    HIT
RETURN"
390 PRINT "    SPｷｰ ﾃﾞ ﾃｷ ｦ ﾀｵｾ!!  ﾃｷ ﾊ 4 ｼｭﾙｲ ﾃﾞ 1ｼｭﾙｲ ﾊ ﾎﾞｾﾝ ﾃﾞｽ!           HIT R
ETURN "
400 PRINT TAB(4);CA$(1);"=30 ";CA$(2);"=50 ";CA$(3);"=100 ";CA$(4);"=MISTERY
       ";CA$(5);"=ﾎｷｭｳｾﾝ=-200  ";CA$(6);"=10    HIT RETURN  "
410 PRINT " ﾎｷｭｳｾﾝ ﾆ ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾙﾄ FUEL ｶﾞ ﾌﾟﾗｽ ｻﾚﾏｽ!`                          "

420 INPUT" FIGHT No. ﾊ(3ｹﾀ)";K
430 RESTORE:FORI=1TO10:READPT(I),PL(I):NEXTI
440 FORJ=1TO10:BEEPPT(J),PL(J):NEXTJ
450 DATA 20,3,17,1,15,1,20,6 ,17,1
460 DATA 19,1,20,3,15,1,15,1,20,6
470 PAUSE"                PATTEN";PA;"START!!!!!"

480 RETURN
490 'ｷｰｽｷｬﾝ SUB
500 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(&H20)GOTO530
510 IFI$=CHR$(&H44)GOTO 700
520 RETURN
530 WAIT5:LOCATE58:PAUSE"/^\";:BEEP31:LOCATE58:PAUSE" I ";:IFL<>18GOTO660
540 LOCATE18:PAUSE"\*/";:BEEP4:B=B+1
550 IF H=5GOTO670
560 IFH=4GOTO620
570 ONHGOTO 580,590,600,560,550,610
580 SC=SC+30*PA:FU=FU-50*PA:GOTO 640
590 SC=SC+50*PA:FU=FU-80*PA:GOTO 640
600 SC=SC+100*PA:FU=FU-100*PA:GOTO 640
610 SC=SC+10*PA:FU=FU-10*PA:GOTO 640
620 SB=PA*200
630 SC=SC+SB:FB=PA*100:FU=FU-FB
640 IFE=1THENL=30ELSEL=7
650 RETURN
660 FU=FU-100:RETURN
670 SC=SC-100:IFSC<0THENSC=0
680 IFE=1THENL=30ELSEL=7
690 RETURN
700 'ﾄﾞｯｷﾝｸﾞ ﾙｰﾁﾝ
710 IFL<>18GOTO780
720 IF H<>5GOTO790
730 FU=FU+1000*PA
740 SO=INT(RND(1)*900)+100
750 PRINT CHR$(12);:LOCATE10:WAIT20:BEEP8:BEEP12:BEEP15:PAUSE"SCORE";SO;"ﾌﾟﾗｽ!!"
:
760 SC=SC+SO
770 B=B+1:RETURN
780 BEEP4:BEEP4,12:LOCATE 48:PAUSE" ﾄﾞｯｷﾝｸﾞ ｼｯﾊﾟｲ!!!!!!!";:GOTO 800
790 BEEP8:BEEP4,12:LOCATE48:PAUSE" ﾃｷ ﾆ ﾄﾞｯｷﾝｸﾞ ｼﾀ!!";
800 M=M-1:IFH<>4GOTO820
810 SC=SC-300:FU=FU-200:IFSC<0THENSC=0:GOTO840
820 IFPA=1THENSC=SC-200:FU=FU-100:ELSESC=SC-300:FU=FU-200
830 IFSC<0THENSC=0
840 RETURN
850 'GAME OVER SUB
860 IF HI<SCTHEN HI=SC:BEEP10
870 WAIT30
880 PAUSE CHR$(12):PAUSE "!!!!!!!! GAME OVER !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  Your SCORE ";
SC;"HISCORE is ";HI
890 PAUSE "   Try Again ?(Y/N)  ";I$
900 I$=INKEY$:IFI$="Y"THENPAUSE" REPLAY!!!":PA=0:GOTO 80
910 IFI$<>"N"THENGOTO 900
920 END
930 'ｷｬﾗ ｾｯﾃｲ SUB
940 AD=&HFCAE
950 IFPA=0THENRESTORE1030ELSERESTORE1110
960 FORJ=0TO39
970 READDT$
980 POKE AD+J,VAL("&H"+DT$)
990 NEXTJ
1000 CA$(1)=CHR$(&HE0):CA$(2)=CHR$(&HE1):CA$(3)=CHR$(&HE2)
1010 CA$(4)=CHR$(&HE3):CA$(5)=CHR$(&HE4):CA$(6)=CHR$(&HE5)
1020 PA=PA+1:RETURN
1030 DATA 7F,08,1C,08,7F
1040 DATA 10,39,17,39,10
1050 DATA 24,3E,64,3E,24
1060 DATA 72,7A,6E,59,70
1070 DATA 30,38,60,7F,7A
1080 DATA 1C,2A,77,2A,1C
1090 DATA 40,20,10,08,04
1100 DATA 04,08,10,20,40
1110 DATA 70,26,77,26,70
1120 DATA 2F,64,7C,64,2F
1130 DATA 1C,31,1F,31,1C
1140 DATA 28,78,68,23,3D
1150 DATA 3E,23,3A,23,3E
1160 DATA 3E,55,6B,55,3E
1170 DATA 40,20,10,08,04
1180 DATA 04,08,10,20,40
```


★ＭＡＸマシーンで，ＰＯＫＥ1024＋０＋40×０.のあとに好きな数を入れる。ＭＡＸもグラフィック文字が使えるぞ!!(兵庫県神戸市・坂田宗隆13才)……【**編**：ほんとかどうかはあなたしだいです。**影**：こわ～い!!】



HC-20用
簡易漢字ワード・プロセッサ

中野　幸雄

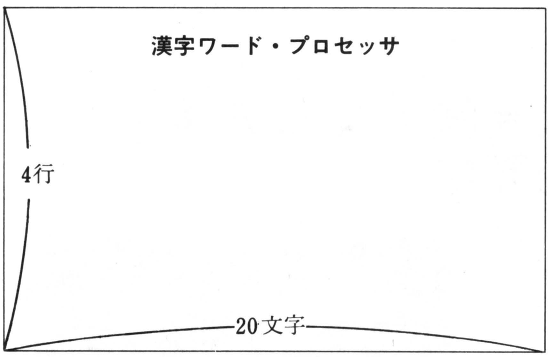
はじめに

前回ＨＣ－20で漢字辞典を作ったわけですが，それだけでは面白くないので，今回手紙の宛名等をプリントする簡易漢字ワードプロセッサを作ってみました。

操作方法

後述する方法で，データを入れます。そして，プログラムをＲＵＮさせると，はじめＬＣＤに８文字づつ表示され，その後プリンターにコピーされます。

プリントされる文字数は次のとおりです。



データ作成方法

データはデータ文によって構成され，行番号は必ず1000，2000，3000，4000番号で作ります。

1000　ＤＡＴＡ　～　１行目データ
2000　ＤＡＴＡ　～　２行目データ
3000　〃　〃　３　〃
4000　〃　〃　４　〃

漢字データ自身は８月号の“漢字データ作成プログラム”で作ります。

```
1000    DATA  1, 313345D3……ZZZZ
          :     データ データ    終了マーク
          :     No.
        DATE  99, ZZZZ
                最後のデータであることを表わす
```

上図のように，１文字のデータはデータNo.データ終了マークより構成されます。ブランク・データは，データNo.と“ＺＺＺＺ”だけ入れます。データは，１行につき20文字まで可能です。

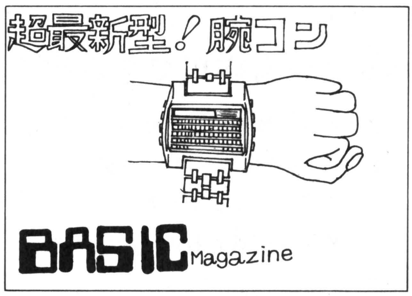
おわりに

ＨＣ－20はＬＣＤ表示とグラフィックプリンターの出力が遅いですが，まあまあこの簡易ワード・プロセッサは実用になると思います。

皆さんも，是非このプログラムで漢字データを作り，実用のワード・プロセッサーを作ってみてください。



兵庫県明石市　中西康之



札幌市　中村尚俊

★今月でマイコンＢＡＳＩＣマガジンはなくなります。今までご愛読ありがとう。（埼玉県浦和市・**大塚貴雄14才**）
……【**編**：……ほんとに残念ですが，浦和地域は９月号が最後です。**影**：意地悪だな！抗議文がくるぞ!!】

簡易漢字ワード・プロセッサのプログラム・リスト

```
1 REM************
2 REM* KANJI WORD
3 REM* PROCESSER
4 REM* 1982-11
5 REM************
10 DIM C$(20)
20 FOR I=0 TO 19
30 READ C$(I):NEXT I
40 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,
8,9,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J
50 CLS
60 FOR I=1 TO 20 STEP 2
70 RESTORE 1000
80 B=90:GOSUB 500
90 RESTORE 2000
100 B=60:GOSUB 500
110 RESTORE 3000
120 B=30:GOSUB 500
130 RESTORE 4000
140 B=0:GOSUB 500
150 COPY
155 CLS
160 NEXT I
170 LPRINT:LPRINT:LPRINT
180 STOP
500 READ N,D$
505 IF N=99 THEN RETURN
510 IF N=I THEN 520 ELSE
 500
520 A=0:GOSUB 700
540 READ N,D$
550 A=16:GOSUB 700
560 RETURN
700 P=1
710 GOSUB 800
720 IF L1=-1 THEN RETURN
725 L5=L1
730 L1=19-L2+B
740 L2=L5+A
745 L6=L3
750 L3=19-L4+B
760 L4=L6+A
770 LINE(L1,L2)-(L3,L4),
PSET
780 GOTO 710
800 GOSUB 900
810 L1=J:P=P+1
820 GOSUB 900
830 L2=J:P=P+1
840 GOSUB 900
850 L3=J:P=P+1
860 GOSUB 900
870 L4=J:P=P+1
880 RETURN
900 L$=MID$(D$,P,1)
910 FOR K=0 TO 19
920 IF L$="Z" THEN J=-1
930 IF L$=C$(K) THEN J=K
:RETURN
940 NEXT K:RETURN
```


★やい影! 千葉県をバカにするな。千葉にはディズニーランドだってあるんだぞ! ねっ編さん!! (千葉県西瑳郡・伊藤哲也)……【編：そ，そうなんです!! それだけ千葉はススンでるんです。影：後進地域だからナ!】



X1用

根暗百人一首

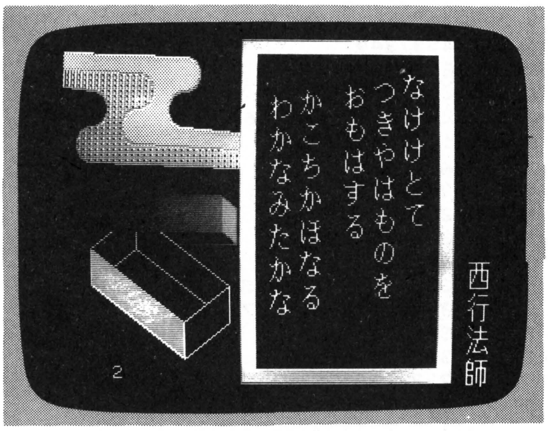
小沢　博志

内　容

これはスゴイ！と言う程のものではないけれど，お正月の百人一首の特訓用のプログラムです。漢字ロムを使って作者の名前を書いているけれど，昔の人名漢字がほとんどあるのには驚きです。(一文字だけなかった)。

使いかた

テープをロードしてランするだけ。下の句と，作者の出てくる速さが変るだけ。したがって，途中で一切キーに触れる必要なし…？非常にシンプルと言うか，「これはゲームじゃない」と言うか，でも練習用には最適…と作者は思っている。したがって，百首ゼーンブ出来ても，コンピュータは，「お，エライ」なんてことは言ってくれない。点数も出てこない。すなわち，一人であくまで来たるべき正月二日の「全日本かるた取り大会」の優勝を目指して，一人こっそりと練習するためのプログラムである。暗い。実にクライ。これぞ根暗百人一首也。



《写真1》実行画面



静岡市　白鳥誠一郎

根暗百人一首のプログラム・リスト

```
10 INIT:PALET :PRW:WIDTH 40:SCREEN 0,0,0:WINDOW
20 DIM UTA$(6),A(100),AA(90)
30 GOSUB1160
40 GOSUB1160:GOSUB1240:GOSUB1270
50 FOR I=1 TO 100:A(I)=I:NEXT
60 FOR I=1 TO 100:C=INT(RND*100)+1:D=INT(RND*100)+1:SWAP A(C),A(D):NEXT
70 LOCATE17,4:COLOR 2:PRINT"ﾊﾔｻﾊ? ﾊﾔｲ--1":LOCATE17,5:PRINT"ﾁｭｳｸﾗｲ ----2":LOCATE1
7,6:PRINT"ｵｿｲ    -----3":HAYASA$=INKEY$:IF HAYASA$="" THEN 70 ELSE HAYASA=VAL(HAY
ASA$)
80 HAYASA=HAYASA*3000:CLS
90 CLS:FOR II=1 TO 100:RESTORE 140:FOR I=1 TO A(II):FOR J=1 TO 6:READ UTA$(J):NE
XT:NEXT
```

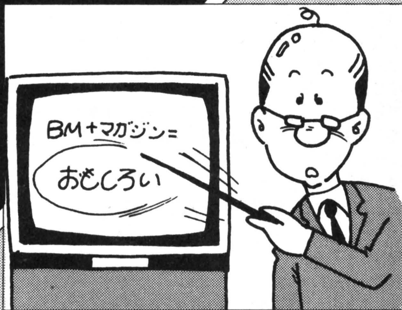
★やっとアップルも紙民権をとれたぞ。アップル民さんガンバローネ（人まかせの民でした!!）（京都市・**笹山国彦19才**）……【**編**：実は私もアップルユーザーなんです。**影**：アップルがなんだ!!…私にくりゃれ。】

```
100 WINDOW(128,11)-(249,184):CLS4:WINDOW(269,0)-(319,199):CLS4:WINDOW
110 LOCATE2,23:COLOR 7:PRINTUSING"###";II
120 T=0:P=1:Q=3:GOSUB1190:P=4:Q=5:T=9:GOSUB1190:GOSUB1220:NEXT:GOTO 60
130 END
140 REM "ウタ"
150 DATA アキノタノ,カリホノイホノ,トマヲアラミ,ワカコロモテハ,ツユニヌレツツ,37233550372325З6
160 DATA ハルスギテ,ナツキニケラシ,シロタエノ,コロモホステフ,アマノカグヤマ,2793379337232536
170 DATA アシヒキノ,ヤマトリノオノ,シダリオノ,ナガナガシヨヲ,ヒトリカモネム,193343603145439l
180 DATA タゴノウラニ,ウチイデテミレハ,シロタエノ,フジノタカネニ,ユキハフリツツ,27194184325431 45
190 DATA オクヤマニ,モミジフミワケ,ナクシカノ,コエキクトキゾ,アキハカナシキ,1778206134714155
200 DATA カササギノ,ワタセルハシニ,オクシモノ,シロキヲミレハ,ヨゾフケニケル,3570392824321840 2793
210 DATA アマノハラ,フリサケミレハ,カスガナル,ミカサノヤマニ,イデシツキカモ,1634396035714391
220 DATA ワガイホハ,ミヤコノタツミ,シカゾスム,ヨヲウヂヤマト,ヒトハイフナリ,2078328143012753
230 DATA ハナノイロハ,ウツリニケリナ,イタヅラニ,ワガミヨニフル,ナガメセシマニ,3014447830143614
240 DATA コレヤコノ,ユクモカエルモ,ワカレテハ,シルモシラヌモ,アフサカノセキ,32702061
250 DATA ワタノハラ,ヤソシマカケテ,コギイデヌト,ヒトニハツゲヨ,アマノツリフネ,271821364760
260 DATA アマツカゼ,クモノカヨイヂ,フキトジヨ,ヲトメノスガタ,シハシトドメン,3346322142553028
270 DATA ツクバネノ,ミネヨリオツル,ミナノガワ,コヒゾツモリテ,フチトナリヌル,455932141701
280 DATA ミチノクノ,シノブモヂズリ,タレユヱニ,ミダレソメニシ,ワレナラナクニ,18472422262434713135
290 DATA キミガタメ,ハルノノニイデテ,ワカナツム,ワガコロモテニ,ユキハフリツツ,2487250737232536
300 DATA タチワカレ,イナハノヤマノ,ミネニオフル,マツトシキカハ,イマカヘリコム,35703928243225524231
310 DATA チハヤフル,カミヨモキカズ,タツタガワ,カラクレナヰニ,ミズクグルトハ,2663242222404231361 13135
320 DATA スミノエノ,キシニヨルナミ,ヨルサヘヤ,ユメノカヨヒヂ,ヒトメヨクラム,380324224150255236113135
330 DATA ナニワガタ,ミジカキアシノ,フシノマモ,アハテコノヨヲ,スグシテヨトヤ,16433210
340 DATA ワビヌレハ,イマハタヲナシ,ナニワナル,ミヲツクシテモ,アワムトゾオモフ,2421464131381806
350 DATA イマコムト,イヒシハカリニ,ナガツキノ,アリアケノツキヲ,マチイデツルカナ,3339321343012753
360 DATA フクカラニ,アキノクサキノ,シヲルレハ,ムヘヤマカゼヲ,アラシトイフラム,4224184025152908
370 DATA ツキミレハ,チヂニモノコソ,カナシケレ,ワガミヒトツノ,アキニハアラネト,3471253032734604
380 DATA コノタビハ,ヌサモトリアエズ,タムケヤマ,モミヂノニシキ,カミノマニマニ,20411840
390 DATA ナニシヲハハ,アフサカヤマノ,サネカズラ,ヒトニシラレテ,クルヨシモカナ,27163082170634713135
400 DATA オグラヤマ,ミネノモミヂハ,ココロアラハ,イマヒトタヒノ,ミユキマタナム,367131142488
410 DATA ミカノハラ,ワキテナガルル,イヅミガワ,イツミキトテカ,コヒシカルラム,35703928243223834269
420 DATA ヤマザトハ,フユゾサビシサ,マサリケル,ヒトメモクサモ,カレヌトオモヘハ,242729012019361 13135
430 DATA ココロアテニ,オラハヤオラム,ハツシモノ,オキマドハセル,シラギクノハナ,43621847386625952517
440 DATA アリアケノ,ツレナクミヘシ,ワカレヨリ,アカツキハカリ,ウキモノハナシ,3149322435734777
450 DATA アサボラケ,アリアケノツキト,ミルマデニ,ヨシノノサトニ,フレルシラユキ,2668306932073407
460 DATA ヤマガワニ,カゼノカケタル,シガラミハ,ナガレモアヘヌ,モミヂナリケリ,2953382746832889
470 DATA ヒサカタノ,ヒカリノドケキ,ハルノヒニ,シツココロナク,ハナノチルラム,211045073407
480 DATA タレヲカモ,シルヒトニセム,タカサゴノ,マツモムカシノ,トモナラナクニ,3803242222294187
490 DATA ヒトハイサ,ココロモシラズ,フルサトハ,ハナゾムカシノ,カニニホヒケル,211020513923
500 DATA ナツノヨハ,マダヨヒナガラ,アケヌルヲ,クモノイズコニ,ツキヤドルラム,32222422312845604167
510 DATA シラツユニ,カゼノフキシク,アキノノハ,ツラヌキトメヌ,タマゾチリケル,42241816361 12515
520 DATA ワスラルル,ミヲハオモハズ,チカイテシ,ヒトノイノチノ,オシクモアルカナ,17062265
530 DATA アサヂウノ,オノノシノハラ,シノブレド,アマリテナドカ,ヒトノコヒシキ,271821363789
540 DATA シノブレド,イロニデニケリ,ワカコヒハ,モノヤオモフト,ヒトノトフマテ,423123833225
550 DATA コヒステフ,ワガナハマダキ,タチニケリ,ヒトシレズコソ,オモヒソメシカ,3149322435732411
560 DATA チギリキナ,カタミニソテヲ,シホリツツ,スエノマツヤマ,ナミコサシトハ,3222242224214269
570 DATA アイミテノ,ノチノココロニ,クラブレハ,ムカシハモノヲ,オモハサリケリ,24023570392824323856 3573
580 DATA アフコトノ,タエテシナクハ,ナカナカニ,ヒトヲモミヲモ,ウラミサラマシ,357039282432361 13573
590 DATA アハレトモ,イフヘキヒトハ,オモホエテ,ミノイタヅラニ,ナリヌヘキカナ,241238332488
600 DATA ユラノトヲ,ワタルフナビト,カヂヲタヘ,ユクヘモシラヌ,コヒノミチカナ,3329390925053573
610 DATA ヤエムグラ,シゲレルヤドノ,サビシキニ,ヒトコソミヘネ,アキハキニケリ,2335233643012753
620 DATA カゼヲイタミ,イワウツナミノ,オノレノミ,クダケテモノヲ,オモフコロカナ,242729373923
630 DATA ミカキモリ,エヂノタクヒノ,ヨルハモヘ,ヒルハキエツツ,モノヲコソオモヘ,34713570313539293275361 13135
640 DATA キミガタメ,オシカラサリシ,イノチサヘ,ナガクモカナト,オモヒケルカナ,3803242221332507
650 DATA カクトダニ,エヤハイフキノ,サシモグサ,サシモシラジナ,モユルオモヒヲ,380324222834429336113135
660 DATA アケヌレハ,クルルモノトハ,シリナガラ,ナホウラメシキ,アサボラケカナ,380324223827311436113135
670 DATA ナゲキツツ,ヒトリヌルヨノ,アクルマハ,イカニヒサシキ,モノトカハシル,17063471301338272543 4276
680 DATA ワスレジノ,ユクスエマテハ,カタケレハ,ケフヲカキリノ,イノチトモカナ,21233817271627424276
690 DATA タキノネハ,タヘテヒサシク,ナリヌレド,ナコソナガレテ,ナホキコヘケレ,34713928243224883904
700 DATA アラザラム,コノヨノホカノ,オモヒデニ,イマヒトタヒノ,アフコトモカナ,4734328428164184
710 DATA メグリアヒテ,ミシヤソレトモ,ワカヌマニ,クモガクレニシ,ヨハノツキカゲ,277128164184
720 DATA アリマヤマ,イナノササハラ,カゼフケハ,イデソヨヒトヲ,ワスレヤハスル,3471388527161644
730 DATA ヤスラハテ,ネナマシモノヲ,サヨフケテ,カタフクマテノ,ツキヲミシカナ,3254328717504471
740 DATA オオエヤマ,イクノノミチノ,トフケレハ,マダフミモミズ,アマノハシダテ,30142816418438662788
750 DATA イニシヘノ,ナラノミヤコノ,ヤヘザクラ,ケフココノヘニ,ニホヒヌルカナ,1643321034714269
760 DATA ヨヲコメテ,トリノソラネハ,ハカルトモ,ヨニアフサカノ,セキハユルサジ,3222301539282432
770 DATA イマハタダ,オモヒタエナム,トハカリヲ,ヒトツテナラテ,イフヨシモカナ,26242194347141553827 1877
780 DATA アサボラケ,ウヂノカワツユ,タエダエニ,アラハレワタル,セゼノアジロギ,24023570392824323674 4574
790 DATA ウラミワビ,ホサヌソデダニ,アルモノヲ,コヒニクチナム,ナコソヲシケレ,33744447
800 DATA モロトモニ,アハレトオモエ,ヤマザクラ,ハナヨリホカニ,シルヒトモナシ,33163471334632212552 3426
```


★ワーイ世界記録達成！なんとボツ10回‼ヒクッヒクッ。（埼玉県大宮市・**辻川俊弘13才**）……【**編**：残念でした！これで認録もここまでネ！**影**：あんまりボツにしてるとボツの神に罰せられるぞ。**編**：影さんいつもボーッ！】

```
810 DATA ﾊﾙﾉﾖ,ﾕﾒﾊｶﾘﾅﾙ,ﾀﾏｸﾗﾆ,ｶﾋﾅｸﾀﾀﾑ,ﾅｺｿｦｼｹﾚ,2894434138662788
820 DATA ｺｺﾛﾆﾓ,ｱﾗﾃｳｷﾖﾆ,ﾅｶﾗﾍﾊ,ｺﾋｼｶﾙﾍｷ,ﾖﾊﾉﾂｷｶﾅ,271630821701
830 DATA ｱﾗｼﾌｸ,ﾐﾑﾛﾉﾔﾏﾉ,ﾓﾐﾁﾊﾊ,ﾀﾂﾀﾉｶﾜﾉ,ﾆｼｷﾅﾘｹﾘ,3929168843012753
840 DATA ｻﾋｼｻﾆ,ﾔﾄｦﾀﾁｲﾃﾃ,ﾅｶﾑﾚﾊ,ｲﾂｸﾓｵﾅｼ,ｱｷﾉﾕﾌｸﾚ,4641476843012753
850 DATA ﾕｳｻﾚﾊ,ｶﾄﾀﾉｲﾅﾊ,ｵﾄｽﾚﾃ,ｱｼﾉﾏﾛﾔﾆ,ｱｷｶｾｿﾌｸ,34713928243223483114
860 DATA ｵﾄﾆｷｸ,ﾀｶｼﾉﾊﾏﾉ,ｱﾀﾅﾐﾊ,ｶｹｼﾔｿﾃﾉ,ﾇﾚﾓｺｿｽﾚ,45202750386631381806184021101643
870 DATA ﾀｶｻｺﾉ,ｵﾉｴﾉｻｸﾗ,ｻｷﾆｹﾘ,ﾄﾔﾏﾉｶｽﾐ,ﾀﾀｽﾓｱﾗﾅﾑ,240235703928243222094328
880 DATA ｳｶﾘｹﾙ,ﾋﾄｦﾊﾂｾﾉ,ﾔﾏｵﾛｼﾖ,ﾊｹｼｶﾚﾄﾊ,ｲﾉﾗﾇﾓﾉｦ,24272951457436113135
890 DATA ﾁｷﾘｵｷｼ,ｻｾﾓｶﾂﾕｦ,ｲﾉﾁﾆﾃ,ｱﾊﾚｺﾄｼﾉ,ｱｷﾓｲﾇﾒﾘ,3803242220802951
900 DATA ﾜﾀﾉﾊﾗ,ｺｷｲﾃﾃﾐﾚﾊ,ﾋｻｶﾀﾉ,ｸﾓｲﾆﾏｶﾌ,ｵｷﾂｼﾗﾅﾐ,4301321327913894382733162056398234
32321534713135
910 DATA ｾｦﾊﾔﾐ,ｲﾜﾆｾｶﾙﾙ,ﾀｷｶﾜﾉ,ﾜﾚﾃﾓｽｴﾆ,ｱﾜﾑﾄｿｵﾓﾌ,318238331701
920 DATA ｱﾜﾁｼﾏ,ｶﾖﾌﾁﾄﾘﾉ,ﾅｸｺｴﾆ,ｲｸﾖﾈｻﾒﾇ,ｽﾏﾉｾｷﾓﾘ,242723833027
930 DATA ｱｷｶｾﾆ,ﾀﾅﾋｸｸﾓﾉ,ﾀﾍﾏﾖﾘ,ﾓﾚｲﾂﾙﾂｷﾉ,ｶｹﾉｻﾔｹｻ,262421943471415524184269
940 DATA ﾅｶｶﾗﾑ,ｺｺﾛﾓｼﾗｽ,ｸﾛｶﾐﾉ,ﾐﾀﾚﾃｹｻﾊ,ﾓﾉｦｺｿｵﾓﾍ,345224134471170143571847
950 DATA ﾎﾄﾄｷｽ,ﾅｷﾂﾙｶﾀｦ,ﾅｶﾑﾚﾊ,ﾀﾀｱﾘｱｹﾉ,ﾂｷｿﾉｺﾚﾙ,2469383334712791262434713135
960 DATA ｵﾓﾋﾜﾋ,ｻﾃﾓｲﾉﾁﾊ,ｱﾙﾓﾉﾉ,ｳｷﾆﾀﾍﾇﾊ,ﾅﾐﾀﾅﾘｹﾘ,3827168843012753
970 DATA ﾖﾉﾅｶﾖ,ﾐﾁｺｿﾅｹﾚ,ｵﾓﾋｲﾙ,ﾔﾏﾉｵｸﾆﾓ,ｼｶｿﾅｸﾅﾙ,25363432250121603471415529513214
980 DATA ﾅｶﾗﾍﾊ,ﾏﾀｺﾉｺﾛﾔ,ｼﾉﾊﾚﾑ,ｳｼﾄﾐｼﾖｿ,ｲﾏﾊｺﾋｼｷ,380324223222426936113135
990 DATA ﾖﾓｽｶﾗ,ﾓﾉｵﾓﾌｺﾛﾊ,ｱｹﾔﾗﾇ,ﾈﾔﾉﾋﾏｻﾍ,ﾂﾚﾅｶﾘｹﾘ,2951233543012753
1000 DATA ﾅｹｹﾄﾃ,ﾂｷﾔﾊﾓﾉｦ,ｵﾓﾊｽﾙ,ｶｺﾁｶﾎﾅﾙ,ﾜｶﾅﾐﾀｶﾅ,3230255243012753
1010 DATA ﾑﾗｻﾒﾉ,ﾂﾕﾓﾏﾀﾋﾇ,ﾏｷﾉﾊﾆ,ｷﾘﾀﾁﾉﾎﾙ,ｱｷﾉﾕﾌｸﾚ,2868470143012753
1020 DATA ﾅﾆﾜﾍﾉ,ｱｼﾉｶﾘﾈﾉ,ﾋﾄﾖﾕA,ﾐｦﾂｸｼﾃﾔ,ｺﾋﾜﾀﾙﾍｷ,253618374471170142443786
1030 DATA ﾀﾏﾉｦﾖ,ﾀﾍﾈﾊﾀﾍﾈ,ﾅｶﾗﾍﾊ,ｼﾉﾌﾙｺﾄﾉ,ﾖﾊﾘﾓｿｽﾙ,28162750386631381806
1040 DATA ﾐｾﾊﾔﾅ,ｵｼﾏﾉｱﾏﾉ,ｿﾃﾀﾆﾓ,ﾇﾚﾆｿﾇﾚｼ,ｲﾛﾊｶﾊﾗｽ,354241574471170134714269
1050 DATA ｷﾘｷﾘｽ,ﾅｸﾔｼﾓﾖﾉ,ｻﾑｼﾛﾆ,ｺﾛﾓｶﾀｼｷ,ﾋﾄﾘｶﾓﾈﾑ,2469219422433261321533163432321534
713135
1060 DATA ﾜｶｿﾃﾊ,ｼﾎﾋﾆﾐｴﾇ,ｵｷﾉｲｼﾉ,ﾋﾄｺｿｼﾗﾈ,ｶﾊｸﾏﾓﾅｼ,38833082170127302084
1070 DATA ﾖﾉﾅｶﾊ,ﾂﾈﾆﾓｶﾓﾅ,ﾅｷｻｺｸ,ｱﾏﾉｦﾌﾈﾉ,ﾂﾅﾃｶﾅｼﾓ,19893350170634713135
1080 DATA ﾐﾖｼﾉﾉ,ﾔﾏﾉｱｷｶｾ,ｻﾖﾌｹﾃ,ﾌﾙｻﾄｻﾑｸ,ｺﾛﾓｳﾂﾅﾘ,2718213618772348
1090 DATA ｵﾎｹﾅｸ,ｳｷﾖﾉﾀﾐﾆ,ｵﾎﾌｶﾅ,ﾜｶﾀﾂｿﾏﾆ,ｽﾐｿﾒﾉｿﾃ,331634713346322127921763
1100 DATA ﾊﾅｻｿﾌ,ｱﾗｼﾉﾆﾜﾉ,ﾕｷﾅﾗﾃ,ﾌﾘﾕｸﾓﾉﾊ,ﾜｶﾐﾅﾘｹﾘ,3894382733163432321534713135
1110 DATA ｺﾇﾋﾄｦ,ﾏﾂﾎﾉｳﾗﾉ,ﾕﾌﾅｷﾆ,ﾔｸﾔﾓｼｵﾉ,ﾐﾓｺｶﾚﾂﾂ,240235703928243236741840
1120 DATA ｶｾｿﾖｸ,ﾅﾗﾉｵｶﾜﾉ,ﾕﾌｸﾚﾊ,ﾐｿｷｿﾅﾂﾉ,ｼﾙｼﾅﾘｹﾙ,29303883164418404620
1130 DATA ﾋﾄﾓｦｼ,ﾋﾄﾓｳﾗﾒｼ,ｱﾁｷﾅｸ,ﾖｦｵﾓﾌﾕAﾆ,ﾓﾉｵﾓﾌﾐﾊ,2469362717091701
1140 DATA ﾓﾓｼｷﾔ,ﾌﾙｷﾉｷﾊﾉ,ｼﾉﾌﾆﾓ,ﾅﾎｱﾏﾘｱﾙ,ﾑｶｼﾅﾘｹﾘ,297138331701
1150 DATA AAAAAA
1160 RESTORE1170:FOR U=1 TO 44:READ AA:AA(U)=AA:NEXT
1170 DATA 0,2,4,6,8,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,34,36,38,40,41,42,43,44,4
5,48,51,54,57,60,61,62,63,64,66,68,70,71,72,73,74,75,77,78,79,80,81
1180 RETURN
1190 FOR I=P TO Q:FOR J=1 TO LEN(UTA$(I)):POSITION 245-T-I*20,I*3 +J*18:COLOR 7:
AA0=ASC(MID$(UTA$(I),J,1)):IF AA0=166 THEN AAA=80 ELSE IF AA0=65 THEN AAA=79 ELS
E IF AA0=69 THEN AAA=78 ELSE IFAA0=221 THEN AAA=81 ELSE AAA=AA(AA0-176)
1200 A$=KANJI$(402+AAA):PATTERN -16,A$
1210 NEXT:NEXT:FOR U=1 TO HAYASA:NEXT:                RETURN
1220 L=LEN(UTA$(6))/4:IF L>8 THEN L=L-5:FOR K=1 TO 5:AA1=VAL(MID$(UTA$(6),(K-1)*
4+1,4)):POSITION 288,120+18*(K-L):A$=KANJI$(AA1):PATTERN -16,A$:NEXT:UTA$(6)=MID
$(UTA$(6),21)
1230 FOR K=1 TO L:AA1=VAL(MID$(UTA$(6),(K-1)*4+1,4)):POSITION 270,180+18*(K-L):A
$=KANJI$(AA1):PATTERN -16,A$:NEXT: FOR U=1 TO HAYASA:NEXT:RETURN
1240 RESTORE1250:READ A:FOR U=1 TO A:READ B,C,X1,Y1:FOR U1=1 TO B:READ X,Y:LINE(
X1,Y1)-(X,Y),PSET,C:X1=X:Y1=Y:NEXT:NEXT:RETURN
1250  DATA 12,4,7,20,140,20,120,80,160,80,180,20,140,6,7,20,120,50,100,110,140,8
0,160,80,180,110,160,110,140,2,7,50,100,50,120,35,130,1,7,50,120,95,150,4,2,25,1
10,105,110,105,90,25,90,25,110
1260 DATA 1,2,105,110,115,117,1,2,105,90,115,97,1,2,115,117,115,97,1,2,25,110,29
,112,1,2,115,117,78,117,4,4,127,10,250,10,250,185,127,185,127,10,4,4,117,2,260,2
,260,193,117,193,117,2
1270 RESTORE1280:READ A:FOR U=1 TO A:READ X,Y,C,D:PAINT(X,Y),C,D:NEXT
1280 DATA 4, 26,109,2,2,114,110,4,2,21,139,6,7,118,5,3,4
1290 LINE(0,10)-(80,12),PSET,1:CIRCLE(80,22),10,1,1,-90,90:CIRCLE(80,42),10,1,1,
90,270:LINE(80,52)-(116,55),PSET,1
1300 LINE(0,20)-(50,22),PSET,1:CIRCLE(50,32),10,1,1,-90,90:CIRCLE(50,52),10,1,1,
90,270:LINE(50,62)-(116,65),PSET,1
1310 LINE(0,30)-(20,32),PSET,1:CIRCLE(20,42),10,1,1,-90,90:CIRCLE(20,62),10,1,1,
90,270:LINE(20,72)-(116,75),PSET,1
1320 PAINT(0,11),HEXCHR$("AA55AA55AA55"),1,2,3,4,5,6
1330 PAINT(0,21),HEXCHR$("AA0055AA0055AA00CC"),1,2,3,4,5,6
1340 RETURN
```


★8月号の裏表紙の大きいUFOをよく見ると切りぬきのあとが…。手ぬきかな!?（群馬県前橋市・**シャープの手先**）……【**編**：手ぬきではありません。ただそう見えるだけなの／荒捜しはやめてけろ／**影**：もっとやれ／】



PC-6001用

らくがきボード

横田 啓

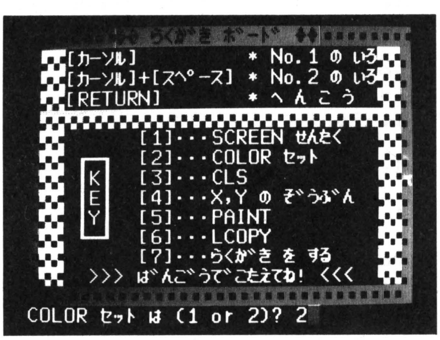
内　容

ＰＣ-6001mkIIの登場で影が薄くなった元祖パピコン。128×192ドットで4色しか使えないけど，操作のしやすさを最優先に，「らくがきボード」を作りました。専用モニタでは出ないとされているモード4のカラーを出し，ＢＡＳＩＣではサポートされていない，128×96，128×64ドットのグラフィックスも使えるようにしました。

操作方法

この「らくがきボード」には，色付け用の筆が2本用意されています。［カーソル］で第1の色，［カーソル］＋［スペース］で第2の色がセットされます。第2の色には最初バックカラーが入っているため，色消しの役割をしています。

「メニュー」画面からモードの選択，画面クリア，点の移動の大きさなどをコントロールできます。入力は説明に従って，入力数値はマニュアルを参照してください。らくがき開始は［7］のキーを押し，使う色を入力します。らくがきの途中で色や移動の大きさを変えたいときは，［ＲＥＴＵＲＮ］を押してください。メニューの［1］ＳＣＲＥＥＮ，［3］ＣＬＳ以外なら，描きかけの絵を消すようなことはありません。プログラムをＳＴＯＰさせ再びＲＵＮしても，画面は保護されます。



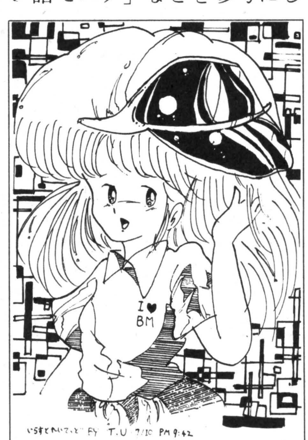
◀《写真1》実行画面

プログラムのしくみ

20行の「ＥＸＥＣ ＆ Ｈ1058」は，「20　ＩＦ　ＩＮＫＥＹ＄<>″″　ＴＨＥＮ20」と同じです。専用モニタでモード4（カラーセット2）の色を出すため，画面右端の1桁のアトリビュートをカラーセット1に書き換えています。128×96，128×64ドットのグラフィックスは，アトリビュート全てを書き換えています。そのため，Ｙが96または64を超えると画面に表示されなくなるので御注意ください。Ｎ60－ＢＡＳＩＣでサポートしていないモードを使ったせいか，パピコンがカラーセット「1」と「2」を取り違えることがありますが，お許しのほどを……。

改造について

Ｘ，Ｙの増分を大きくすることにより，点線を書いたり点の移動を早めたり，このままでもいろいろなことができます。ただ，絵の保存について画面のハードコピー以外考慮されていないので，絵を残したい人は工夫してみてください。ひとつの方法として，Ｖ－ＲＡＭのデータをマシン語プログラムとしてセーブすることが考えられます。ベーマガ，83年5月号「ＰＣ－6001用マシン語モニタ」などを参考にしてください。



静岡市　海野利樹

★プログラミングする時の腰に走る苦しみ！この若さでDr.Dになってしまったヨ～。（愛知県豊橋市・**前野忠重** 13才）……【Dr.D：なにを言っとるか。その若さでそんなことでは，なにをやってもまともにできんゾ!!】

```
9 REM ●● しょき せってい ●●
10 V=2:W=1:Z=0:C1=2:C0=0:GOSUB 300:GOSUB 200
19 REM ●● メイン ルーチン ●●
20 EXEC &H1058
30 B=STICK(0):PRESET(X,Y):PSET(X,Y),C1
40 IF STRIG(0)=1 THEN PSET(X,Y),C0
50 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 200
60 ON B+1 GOTO 20,70,80,90,100,110,120,130,140,310
70 Y=Y-W:GOTO 150
80 X=X+V:Y=Y-W:GOTO 150
90 X=X+V:GOTO 150
100 X=X+V:Y=Y+W:GOTO 150
110 Y=Y+W:GOTO 150
120 X=X-V:Y=Y+W:GOTO 150
130 X=X-V:GOTO 150
140 X=X-V:Y=Y-W
150 IF X<0 THEN X=255
160 IF X>255 THEN X=0
170 IF Y<0 THEN Y=191
180 IF Y>191 THEN Y=0
190 GOTO 20
199 REM ●● いろ の へんこう ●●
200 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS:PLAY "t255v8o4g64e64"
210 PRINT "0-10 を にゅうりょくしてくだ゛さい"
220 PRINT "  ┌─ 0";CHR$(126);"8: No.1 の いろ の カラーコード゛"
230 PRINT "  ├─   9 : No.2 の いろ を かえる"
240 PRINT "  └─  10 : メニュー へ "
250 INPUT "ばんごう は";A:IF A<0 OR A>10 THEN 250
260 IF A>=0 AND A<9 THEN C1=A:SCREEN ,2,2:RETURN
270 IF A=9 THEN INPUT "No.2 の いろ は";C0:IF C0<0 OR C0>8 THEN 270
280 IF A=10 THEN GOSUB 310
290 GOTO 200
299 REM ●● メニュー ●●
300 SCREEN ,2,1:CONSOLE 0,16,0,0
310 SCREEN 2,1,1:COLOR 234,0,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS
320 LINE(0,8)-(255,167),3,B
330 COLOR 4:LOCATE 7,0:PRINT"◆◆ らくがき ボード ◆◆";:COLOR 0
340 RESTORE 350:FOR I=1 TO 12:READ A$:LOCATE 3,I:PRINT A$:NEXT
350 DATA "[カーソル]              * No.1 の いろ"
360 DATA "[カーソル]+[スペース] * No.2 の いろ"
370 DATA "[RETURN]               * へ ん こ う  ",""
380 DATA "          [1]･･･SCREEN せんたく  "
390 DATA "  ┌─┐   [2]･･･COLOR セット  "
400 DATA "  |K|   [3]･･･CLS  "
410 DATA "  |E|   [4]･･･X,Y の ぞうぶん  "
420 DATA "  |Y|   [5]･･･PAINT  "
430 DATA "  └─┘   [6]･･･LCOPY  "
440 DATA "          [7]･･･らくがき を する  "
450 DATA "  >>> ばんごうでこたえてね! <<<  "
460 IF Z=1 THEN Z=0:RETURN
470 SCREEN ,1,1:CONSOLE 14,3:CLS:PLAY "t255v8o5c64e32"
480 EXEC &H1058
490 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"7" THEN 490
500 PRINT CHR$(7)+CHR$(7);:ON VAL(A$) GOSUB 520,640,660,680,700,730,760
510 GOTO 460
519 REM ●● サブルーチン ぐん ●●
520 INPUT "SCREEN は (1-4)";A:IF A<1 OR A>4 THEN 520
530 SCREEN 1,2,2:SCREEN A,2,2:CLS:ON A GOSUB 590,590,540,600:RETURN
540 INPUT "128×96 128×64 にしますか (y/n)";A$
550 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN SCREEN 4,2:SCREEN 3,2:GOTO 590
560 INPUT "1:128×96 2:128×64 (1 or 2)";A:IF A<1 OR A>2 THEN 560
570 B=&H84:IF A=2THEN B=&H89
580 SCREEN ,2,2:FOR I=&HE000 TO&HE1FF:POKEI,B:NEXT
590 GOSUB 640:RETURN
600 GOSUB 640:INPUT "モード4 の COLOR を つかいますか (y/n)";A$
610 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN RETURN
620 SCREEN 4,2,2:POKE &HFD92,2
630 FOR I=&HE01F TO &HE1FF STEP 32:POKE I,220:NEXT:RETURN
640 SCREEN ,1,1:INPUT "COLOR セット は (1 or 2)";B:IF B<1 OR B>2 THEN 640
650 SCREEN ,2,2:COLOR ,,B:RETURN
660 INPUT "バック は なにいろ(0-8)";C0
670 SCREEN ,2,2:COLOR ,C0:CLS:RETURN
680 INPUT "X の ぞうぶん";V
690 INPUT "Y の ぞうぶん";W:RETURN
700 INPUT "なにいろで ぬる (1-4)";C1:IF C1<1 OR C1>4 THEN 700
710 INPUT "きょうかいしょくは (1-4)";A:IF A<1 OR A>4 THEN 710
720 SCREEN ,2,2:PAINT(X,Y+1),C1,A:RETURN
730 INPUT "プリンタ の よういは OK (y/n)";A$
740 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN RETURN
750 SCREEN ,2,2:LCOPY:RETURN
760 Z=1:RETURN
```

★ベーマガニュースの時間です。あーさて，ＭＺ－1200のキーを全部押すとヒューズがとぶそうです。詳しいことは分かっておりません。（千葉市・**今泉直樹14才**）……【**編**…ジョーク，ジョーク!!シャープさんメンゴ!!】

ナショナル　パーソナルコンピュータ
JRシリーズプログラム大募集!!

ナショナルパーソナルコンピュータ，ＪＲシリーズをご愛用の皆さまへ，ビックなプレゼント。ゲームから実務まで幅広いジャンルのオリジナル・プログラムを募集いたします。

●応募期間

昭和58年７月１日～12月末日（当日消印有効）

●部門

①ホビー・ゲームの部

②実務実用の部

●対象機種

ナショナル・パーソナルコンピュータＪＲシリーズ

ＪＲ－100，ＪＲ－200，ＪＲ－800

●応募方法

①応募作品は１人何点でも出品できますが，できるだけ所定の「応募用紙」（ナショナル電器店に用意されています）に必要事項を記入して，１点につき１枚添付してください。

②応募作品の返却はできません。あらかじめ，コピーを取るなどしてください。

③作品送付の封筒のウラ側には，機種名，タイトル，ご自分の住所，氏名，電話番号，年令を記入してください。

●作品内容についてのお願い

①プログラムの説明を 400字詰の原稿用紙２枚～４枚くらいに，以下の内容を中心にまとめてください。

㋑内容，㋺使いかた，遊びかた，㋩操作方法，㋥プログラムのしくみ，㋭プログラムの入力方法，㋬改造へのアドバイス

②原稿にはⒶ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

③プログラムはできるだけテープ（ディスク）にセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐため，２～３回入れていただければ安心です。

④プリンタをお持ちのかたは，出力したリストも同封してください。

⑤原稿用紙には，住所，氏名，年令，職業（学校名）学年，電話番号をかならず記入してください。

テープ（ディスク）のラベルにはプログラムのタイトル，自分の住所，氏名，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

☆応募作品は特定企業の権利に属さぬ未発表の創作（オリジナル）になるものとします。

☆応募作品の版権は松下通信工業，電波新聞社に帰属するものとします。

●特典

	JR-100／200グループ			JR-800グループ		
	特典	ホビー・ゲームの部	実務実用の部	特典	ホビー・ゲーム部	実務実用の部
グランプリ賞	記念盾とナショナルフロッピーディスク又はJR-800	1	1	記念盾と音声認識	1	1
優秀賞	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P01	3	3	記念盾とグラフィクプリンタ JR-P20と I/OユニットJR-U20	2	2
優良賞	記念盾とカラーCRTディスプレイTX-12T1又は記念盾とモノクロCRTディスプレイTR-120M1C	5	5	記念盾とグラフィックプリンタ JR-P20又は I/OユニットJK-U20	3	3
特別賞	記念盾とプログラムレコーダ RQ-8300	5		記念盾とRAM／ROMパック	5	
参加賞	参加記念カードとカセットテープ１巻					

●選考，発表

選考は松下通信工業（株）電卓事業部，電波新聞社出版部で構成する選考委員により実施します。

結果は月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」誌上及び，ナショナル電器店店頭，全国ナショナルショールームにて発表いたします。

●応募先

電波新聞社出版部「ナショナルＪＲシリーズプログラム大募集」係

〒141　東京都品川区東五反田１－11－15

●主催

松下通信工業（株）電卓事業部

〒226　神奈川県横浜市緑区佐江戸町600番地

電話045－932－1231（大代表）

●共催

電波新聞社出版部　　月刊「マイコン」，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」各編集部

●その他

★応募作品を雑誌，機関紙などで発表させていただいたり，ソフトテープとして商品化させていただく場合があります。

★記事掲載，ソフト商品化の場合には，著作権使用料をお支払いいたします。

★代表作をまとめた「プログラム集」の発刊も予定されています。

ご来店をお待ちしています。

——namcoオリジナルゲーム・フェア開催——

ナムコの人気ゲーム"パックマン"、"ディグダグ"、"ギャラクシアン"のソフト・テープを発売しているお店をご紹介します。どれも人気バツグン！売切店も続出しています。新作についても以下のお店にはすぐ入荷します。ぜひご利用ください。

北海道		
メディア札幌(丸井今井一条本館4階)	札幌市中央区南1条西2丁目	☎011-281-1151
そうご電器ニューチカ店	札幌市中央区大通西3丁目北洋ビルB2	☎011-221-4133
マイコンプラザビッグペン	札幌市中央区南1条西13丁目4	☎011-271-2321
東北地方		
㈱電巧堂チェーン新町プラザ店	青森市新町2-6-26	☎0177-23-2356
今泉本店	弘前市土手町301	☎0172-32-2231
㈱電巧堂チェーン八戸店	八戸市横町17-1	☎0178-44-4111
八文字屋	山形市本町2-4-11	☎0236-22-2150
マイコンショップコマツ	仙台市中央通2-2-21	☎0222-25-5290
仙台バイトショップ	仙台市堤雨宮町13-18	☎0222-33-0256
ヒロセマイコンプラザ	仙台市国分町13-8-25	☎0222-25-3073
庄子デンキ長町本店	仙台市長町1-2-10	☎0222-48-1156
ジャスコー番店マイコンセンター	仙台市一番町3-11-15	☎0222-64-8148
こるみえ岩瀬	福島市栄町10-11	☎0245-21-2101
関東・甲信越		
朗月堂	甲府市中央2-14-7	☎0552-32-2200
平安堂長野店	長野市南千歳841	☎0262-26-4545
シマコーシステム	松本市大手3-2-21	☎0263-35-1691
北光社	新潟市古町通6-991	☎0252-28-2321
㈱パソコ	新潟市卸新町1丁目927-4	☎0252-73-3185
でんきのアイコー	上越市本町5丁目4-8	☎0255-23-4040
大島電機長岡出張所	長岡市本町1丁目2-12	☎0252-35-1779
㈲大竹文具コンピュータ事業部	伊勢崎市本町1-18	☎0270-25-5550
伊勢崎Byteショップ	伊勢崎市今井町755	☎0270-23-2302
サカヰ	高崎市問屋町1-16-26	☎0273-62-1500
サノコンピュータプラザ	佐野市天神町778	☎0283-24-8313
LAOX船橋ららぽーと店	船橋市浜町2-1-1ららぽーと2F	☎0474-34-3971
東京旭屋書店船橋店	船橋市本町7-1-1船橋東武VIV5F	☎0474-24-7331
LAOX市原店	市原市五井町2343-1	☎0436-21-5331
㈱ダイナミックオーディオ	港区新橋2-16-1ニュー新橋ビル105号	☎03-503-2611
㈱ぱそる	港区赤坂1-5-11新虎ノ門ビル1F	☎03-588-1717
㈱富士音響マイコンセンターRAM	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-255-7846
真光無線㈱Bit Inn	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-253-5085
KOYOバイトショップ	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F	☎03-255-6504
第一家庭電気マイコン相談室	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F	☎03-253-7448
関東電子Byteショップ	千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4F	☎03-253-5264
九十九電機5号店	千代田区外神田3-1-14	☎03-251-0531
九十九電機7号店	千代田区外神田1-9-9	☎03-253-4199
九十九電機ニューセンター店	千代田区外神田1-16-10ニュー秋葉原センター	☎03-251-0987
LAOX本店	千代田区外神田1-2-9	☎03-253-7111
ロケット本店	千代田区神田佐久間町1-41-1	☎03-257-0606
ロケット3号店	千代田区外神田1-4-6	☎03-257-0347
ロケット6号店	千代田区外神田4-3-2	☎03-251-2051
角田無線パーツガーデン	千代田区外神田3-13-8 3F	☎03-253-8121
ツクバマイコンセンター	千代田区外神田1-8-1	☎03-255-2741
石丸電機マイコンセンター	千代田区外神田1-4-21	☎03-255-3111
ヤマギワテクニカ店	千代田区外神田4-1-1	☎03-253-2111
でんきのナカウラ	千代田区神田1-11-19	☎03-253-5771
サトームセン本店	千代田区外神田1-11-11	☎03-253-2988
コム	千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル	☎03-251-1789
サトー無線お茶の水駅前店	千代田区神田駿河台4-3	☎03-292-7307
ライオン電機01	千代田区神田駿河台2-4	☎03-293-9711
コンピュータイレブン	新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル3F	☎03-209-7376
マイコンショップCSK(新宿西口店)	新宿区西新宿1-12-18	☎03-342-1901
紀伊国屋書店	新宿区新宿3-17-7	☎03-354-0131
博文堂書店	新宿区信濃町30	☎03-359-5301
LAOX新宿店	新宿区新宿3-15-16	☎03-350-1241
東急ハンズ渋谷店6Fパソコンコーナー	渋谷区宇田川町12-18	☎03-476-5461
J&P渋谷店	渋谷区道玄坂2-28-4	☎03-496-4141
紀伊国屋書店	渋谷区道玄坂1-2-2渋谷東急プラザ	☎03-463-3241
マイコンベース	中央区銀座1-8-21	☎03-535-3381
マイコンセンター60	豊島区池袋1-21-5	☎03-980-1360
アイブックス目黒店	品川区大上崎3-1-4コスギビル1F	☎03-473-4791
ヤマギワ	世田谷区千歳台3-20-1	☎03-483-3111
ムラウチ電気	八王子市大和田町5-1-21	☎0426-42-6211
㈱シーガル	八王子市中町7-7西川ビル3F	☎0426-25-9960
くまざわ書店八王子店	八王子市旭町2-13	☎0426-25-1201
電化プラザセルコ(相高ショッピングセンター3F)	町田市南成瀬1-3	☎0427-28-7090
LAOX吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-20-3	☎0422-21-3437
LAOX三鷹店	三鷹市野崎198	☎0422-32-3741
東海・北陸		
すみやパソコンアイランド	静岡市呉服町1-6	☎0542-55-8819
㈱浅井	富士宮市中央町11-18	☎0544-26-5201
システムイン吉野	藤枝市田沼2-12-44	☎0546-36-0630
宝塚マルサン書店	沼津市大手町5-9-20	☎0559-63-0350
トヨムラ静岡店	静岡市八幡1-4-36	☎0542-83-1331
カトー無線電気館5F	名古屋市中区栄3-32-28	☎052-262-6471
精文館書店	豊橋市広小路1-6	☎0532-54-2345
三洋堂書店刈谷店	刈谷市桜町1-24	☎0566-24-1134
別所書店第11ビル店	津市栄町3-14	☎0592-24-1014
丸の内カラー本社	富山市屋井町3-6-18	☎0764-22-3100
ウスヰパソコンセンター	富山市総曲輪3-6-3	☎0764-21-4181
清明堂	富山市総曲輪3-2-24	☎0764-24-4166
文苑堂	高岡市末広町40	☎0766-21-0333
ユニー金沢店	金沢市中村町170	☎0762-43-7878
うつのみや片町店	金沢市片町2-1-7	☎0762-21-6136
キクカメラ	金沢市米泉8-14-1	☎0762-41-7660
オリエント海渡	高岡市内免3-1-10	☎0766-25-6004
王様の本	石川郡野々市扇ヶ丘4-3	☎0762-46-5325
渡辺商会	つるが市中央町2-5	☎07702-3-2828
勝木商店	福井市中央1-4-8	☎0776-24-0428
近畿		
上新電機本社	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-631-1161
日本橋1ばん館	大阪市浪速区日本橋5-1-11	☎06-644-1831
日本橋3ばん館	大阪市浪速区日本橋3-5-7	☎06-644-1713
J&Pテクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-644-1413
J&Pメディアランド	大阪市浪速区日本橋4-57-1	☎06-644-1613
ジェイ・ホビー	大阪市浪速区日本橋5-9-5	☎06-644-4151
せんばやし店	大阪市旭区千林2-11-24	☎06-952-3166
阪急三番街店	大阪市北区芝田1-1-3	☎06-372-6912
ながよし店	大阪市平野区長吉出戸6-14-32	☎06-790-8401
堺東店	堺市北瓦町1-26	☎0722-22-0950
泉北パンジョ店	堺市茶山台1-3-1	☎0722-93-7001
いずみふちょう店	泉大津市豊中92-3	☎0725-44-5577
きしわだ店	岸和田市土生町2415-3	☎0724-37-1021
八尾店	八尾市北本町1-4-22	☎0729-98-8660
布施店	東大阪市足代北2-61-2	☎06-781-0174
瓢簞山店	東大阪市瓢簞山町3-4	☎0729-84-6441
すみのどう店	大東市赤井3-1-2	☎0720-75-1055
ねやがわ店	寝屋川市緑町4-20	☎0720-34-1166
J&Pくずは店	枚方市楠葉並木2-22	☎0720-56-8181
いばらぎ店	茨木市双葉町2-18	☎0726-32-8741
たかつき店	高槻市北園町818-5	☎0726-85-1991
せっつとんだ店	高槻市大畑町24-10	☎0726-93-7521
すいた店	吹田市高浜町4-11	☎06-381-7327
江坂店	吹田市豊津町14-9	☎06-385-5454
J&P千里中央店	豊中市新千里東町1-3-204	☎06-834-4141
庄内店	豊中市庄内西町3-2-9	☎06-334-3356
いけだ店	池田市満寿美町4-3	☎0727-51-2321
にしのみや店	西宮市河原町5-11	☎0798-71-1171
いたみ店	伊丹市昆陽池1-69	☎0727-77-5101
尼崎三和店	尼崎市神田中通6-222	☎06-412-2684
奈良店	奈良市三条町478-1	☎0742-24-3831
がくえん北店	奈良市学園北1-8-10	☎0742-43-1361
がくえん南店	奈良市学園大和町2-110-3	☎0742-46-1281
西大寺店	奈良市二条町2-54-3	☎0742-34-7965
八木店	橿原市八木町1-7-3	☎07442-4-1761
大和田高田店	大和高田市硬野東町4-1	☎0745-22-3646
和歌山店	和歌山市東蔵前丁3-6	☎0734-32-1617
ニノシヤムセン ELホビー店3F	大阪市浪速区日本橋5-6-9	☎06-643-1681
パスカル高槻店	高槻市紺屋町1-7グリーンプラザ	☎0726-82-7634
せいでん三宮本店Cスペース	神戸市中央区三宮町1-5-8	☎078-391-8171
ヒバリヤ書房	東大阪市足代2-29	☎06-722-1121
中・四国・九州		
アカデミヤ明屋	松山市湊町銀天街	☎0899-41-4141
フタバ図書	広島市南区金屋町7-12	☎082-264-1524
OAセンターヒロケン	下関市岬之町9-6	☎0832-24-0707
KOKURAパソコン館	北九州市小倉北区魚町2-2-17	☎093-551-6281
カホムセンマイコンセンター	福岡市中央区天神2-4-27	☎092-714-5155
紀伊国屋書店福岡店	福岡市中央区天神1-11-11天神コアビル	☎092-721-7755
ベストマイコンサービス	福岡市中央区天神1-9-28	☎092-781-7131

DEMPA「マイコン」BOOKS

マイコン雑誌これで決定!!



月刊マイコン別冊
PC-9801活用研究Ⅰ
ビジネスソフト編



■日本電気の16ビットパソコンPC－9801活用研究の第1弾。
ビジネスソフトの基本である、販売管理、仕入管理、在庫管理、給与計算のプログラムを紹介。付録としてPC－9801ソフトオールカタログ付。
〒250円

B5判　222頁　定価1,500円

月刊マイコン別冊
PC-9801活用研究Ⅱ
グラフィックマスター編



■日本電気のベストセラーマイコンPC－9801活用研究の第2弾。本機の特徴であるグラフィック機能を徹底的にマスターするために、カラー写真をつけた楽しいプログラムを満載。PC－9801のユーザーの「福音の書」です。
〒250円

B5判　240頁　定価1,500円

OA情報別冊
IBM5550解体新書
オフィス革命児5550のすべて!



■1台三役のキャッチフレーズに発売されたIBMマルチステーション5550の機能・特徴を徹底解剖。
オフィス革命児5550のすべて！
すぐに使えるプログラムリストは、実用書として威力発揮！
〒300円

A4変型判　200頁　定価1,200円

月刊マイコン別冊
マイコンBASIC講座①
実務応用編



■だれにも理解できる入門的な内容がほとんどで、マイコンがわからないという人に読んでもらい、本当の意味でマイコンを活用できるようにとまとめた入門書。
〒300円

B5判　196頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊
マイコンBASIC講座②
ビジネス活用編



■解りやすくビジネス利用基本から、活用まで身近な項目を選び、プログラム作成に役立つようにマイコンを初めてタッチする人が問題とする点、弱点について自分自身の経験を通して解説している。
〒300円

B5判　193頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊
マイコンBASIC講座③
プログラムマスター編



■言語は機種によって多少の方言があるが、本書は方言が少ない共通語ともいえるBASIC言語を中心にまとめ、パソコンの生いたちからアニメーションテクニックまで入門者向けにわかりやすく解説。〒300円

B5判　231頁　定価1,400円

月刊マイコン別冊
マイコンBASIC講座④
データファイル活用編



■「データ・ファイル」の処理テクニックに特に重点をおき、実務に欠かせないフロッピーディスク装置を使用する上での、データ入・出力、並べかえ、検索、ファイル管理等のプログラミングノウハウを詳しく紹介。
〒300円

B5判　252頁　定価1,400円

月刊マイコン別冊
マイコン機械語入門



■機械語というのは機種ごとにそれぞれ違い、単に一般論を述べても焦点がぼけてしまう。本書ではシャープのMZ－80K/C、1200に従って解説をすすめ、ゲーム作りを前提にまとめている為、親しみ易い内容になっている。
〒300円

B5判　202頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊
MZ-80活用研究
BASICからアプリケーションまで



■シャープ㈱のクリーン・コンピュータ、MZ－80K/Cについて、月刊マイコンに掲載されたMZ関連記事を集大成し、MZ入門から応用ソフト、各種利用の紹介なども豊富に掲載。
〒300円

B5判　278頁　定価1,900円

月刊マイコン別冊 PC-8001 PC-8801 マシン語入門

マシン語の基礎からゲームの製作まで



■あなたは自分のマシンを使いこなしているか？　現在BASICを理解できる人は、マイコン所有者の10分の1、マシン語に至っては、そのまた何分の1かである。本書は〝マシン語修得のための近道〟として作られた。

〒300円

B5判　210頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊 PC-8001マシン語入門II

アセンブラから電子音楽付きカラー・グラフィックまで



■好評のPC－8001、8801マシン語入門に続く第二巻。例題を通し実際に自分の目で確めながら学習を進めている。今回は、アセンブラから効果音付きカラーグラフィックにまで挑戦。

〒250円

B5判　218頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊 PC-8001活用研究（ゲーム編）



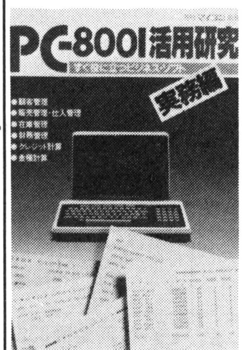
■PC－8001の機能などを細かく、初心者の方にもわかり易く説明。プログラムも実務的なものから、ゲームまで広範囲にわたって利用でき、またプログラムの選び方、特徴なども紹介されている。

〒250円

B5判　198頁　定価1,200円

月刊マイコン別冊 PC-8001活用研究・実務編

すぐに役に立つビジネス・ソフト



■NECのPC－8001用ビジネスソフトを6本紹介。プログラムリストとフローチャートの二つを掲載、変数の使い方が難しいものについては変数表をのせた。

〒300円

B5判　154頁　定価1,500円

月刊マイコン別冊 素早くマスター ビジネスBASIC

N5200 モデル05



■パソコンのビジネス活用が進むなかで、NECの最上位16ビットパソコン「N5200モデル05」を使い、イラストを多用し、見ながら自然に理解できるようやさしく解説したビジネスBASICの入門書。

〒250円

B5判　186頁　定価1,500円

月刊マイコン別冊 MZ-2000活用研究

テクニックから機能・各種アプリケーションまで



■機械の特徴、性能を徹底的に分析、MZ－80Bとの互換性をわかり易く紹介。汎用プログラムとしてゲームプログラム、日本語ワードプロセッサの活用、BASICコンバートプログラム、実務プログラムを各種紹介。

〒250円

B5判　178頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊 Z-80マイコン プログラムテクニック



■ザイログ社の開発したCPUZ80が、手軽さと汎用性のため、8ビットマイクロコンピュータの主流になっている。本書はZ80の命令をわかりやすく解説。またテストプログラム，演算プログラムも各種紹介している。

〒250円

B5判　238頁　定価1,300円

月刊マイコン別冊 MZ-80B活用研究

実践プログラム集



■シャープ㈱のクリーンコンピュータMZ－80Bの機能を徹底分析プログラムの遊び方、特徴など紹介し、最後にプログラムリストを掲載。また、巻末にはBASIC……HuG BASICの解説をしている。

〒250円

B5判　234頁　定価1,300円

伝票

帖合	書店名
注文誌名	発行所
	電波新聞社
定価	円
部数	部
注文　月	日

注文書

住所	様
氏名	
電話	

本屋さんへのお申し込みは、この注文伝票をお渡し下さい

'83サマーキャンペーン
バックナンバーフェア開催中！

「ベーシックマガジンのバックナンバーがほしいんだけれど，どうしたらいいんですか？」こんなお問合わせがたくさんきています。

電波新聞社が発行している“BASICマガジン”や“マイコン”，“ラジオの製作”には，どうしても見逃がすことのできないプログラムや回路が満載されています。「今，お金の持ち合わせがないから，あとで買おう」なんて思っていても，月刊誌の悲しさで，売切れたり，月がかわると店頭から姿を消してしまい，「あっ，しまった！」という経験の持主も多いことでしょう。

そこで，電波新聞社では全国の有力書店のご協力を得て，バックナンバーフェアを開催します。BASICマガジンは昨年の10月号からそろっています。これ以前のものは，BASICマガジンDELUXEに収められていますから，ご利用ください。

マイコンBASICマガジンDELUXE　定価1,300円（〒300円）



この1冊に，ベーマガの創刊（7月）号，8，9月号と，ゲーム大全集Ⅰ，Ⅱに載った何と160本ものソフトがギッチリと収められています。

そして，あの高橋はるみさんが各機種の使いかたを説明しています。

'82　12月号　定 価300円（〒70円）



21機種33本のソフトを掲載。特別企画はパソコンニューモデルをクラス別に大研究!!

'83　1月号　特別定価330円（〒70円）



新春特選！23機種43本を満載。BASIC命令の省略形を解説。別冊付録秋葉原マップ!!

'83　2月号　定 価300円（〒70円）



23機種40本のソフトを掲載。移植テクニック・マスターでは追いかけゲームの作りかたを特集。

'83　3月号　定 価300円（〒70円）



29機種40本のソフトを満載。移植テクニックは実力判定の巻。編君の東北マイコンショップめぐり。

'83　4月号　定 価300円（〒70円）



32機種45本のソフトを満載。移植テクではメモリ・マップについて解説。

'83　5月号　定 価300円（〒70円）



33機種47本のソフトを掲載。移植テクニックはマシン語入門・ダンプリストについて解説。

★'82　10月号，'83　1月号は品切れとなってしまいました。ごめんなさい!!

'83　6月号　定価300円（〒70円）



34機種47本のソフトを掲載。移植テクニックでは各社パソコンのサウンド機能を徹底研究!!

'83　7月号　定価300円（〒70円）



創刊一周年特大号!!40機種56本のソフトを満載。移植テクでは保存版BASIC言語方言辞典①を!

7月中旬から，全国有力書店で月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，月刊「ラジオの製作」，月刊「マイコン」，のバックナンバーフェアを開催しています。

貴重な記事を満載したバックナンバーの内容を手に取って確かめることができます。この機会に、ぜひお求めください。

なお，お買上げいただいた方には，特製ベーマガ・バッジなどのプレゼントも用意されています。

※在庫に限りがございますので，品切れの場合はご容赦ください。

書店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入して，わたして下さい。取寄せてもらえます。

バックナンバーフェア参加書店一覧

北海道

★**ブックス平和**　旭川市2条8丁目マルカツデパート３Ｆ　☎0166-23-6211

東京都

★**博文堂書店**　新宿区信濃町30番地　☎03-359-5301

★**三省堂書店渋谷店**　渋谷区渋谷2-21-12 東急文化会館５Ｆ）　☎03-407-4545

★**紀伊国屋書店渋谷店**　渋谷区道玄坂1-2-2 渋谷東急プラザ３Ｆ　☎03-463-3241

★**河口書店**　渋谷区宇田川町12-18 東急ハンズ５Ｆ　☎03-446-4604

★**明正堂秋葉原店**　千代田区外神田1-17-15 アキハバラデパート　☎03-257-0758

★**アイーブックス目黒店**　品川区上大崎3-1-4コスギビル1F　☎03-473-4791

★**書店かっぱ上野店**　台東区上野3-2-9-5松阪屋図書売場　☎03-832-1111

★**三省堂三鷹店**　三鷹市下連雀3-28-23　☎0422-44-4904

★**久美堂小田急店**　町田市原町田6-12-20 町田小田急百貨店８Ｆ　☎0427-23-7088

★**久美堂**　町田市原町田6-11-10　☎0427-22-2021

千葉県

★**東京旭屋書店船橋店**　船橋市本町７丁目１番１号 船橋ヴィブ５Ｆ　☎0474-24-7331

神奈川県

★**平坂書房本店**　横須賀市若松町2-31　☎0468-22-2655

群馬県

★**煥乎堂**　前橋市本町1-3-4　☎0272-23-1211

茨城県

★**田所書店**　日立市鹿島町1-12-9　☎0294-22-5537

★**川又書店駅前店**　水戸市宮町2-2-31　☎0292-31-0102

長野県

★**平安堂長野店**　長野店南千歳町841　☎0262-26-4545

愛知県

★**三省堂名古屋店**　名古屋市中村区名駅1-1-2 ターミナルビル2F　☎052-562-0077～9

★**三洋堂書店刈谷店**　刈谷市桜町1-24　☎0566-24-1134

★**三洋堂書店いりなか店**　名古屋市昭和区隼人町7-1　☎052-832-8202

★**三洋堂書店鳴海店**　名古屋市緑区浦里2-218　☎052-891-1334

★**三洋堂書店勝川店**　春日井市勝川町7-1　☎0568-32-7806

★**三洋堂書店小牧店**　小牧市曙町40　☎0568-73-3468

★**青木書店古城店**　枇杷島郡古城1-7　☎052-502-8000

★**精文館**　豊橋市広小路1-6　☎0532-54-2345

三重県

★**文化センター白揚**　四日市市諏訪栄町3-7　☎0593-51-0711

岐阜県

★**三城書房**　大垣市中ノ江1-11-1　☎0584-75-5605

★**三洋堂たじみ店**　多治見市若松町1-26-3　☎0572-24-0340

大阪府

★**ヒバリヤ書店**　東大阪市足代2丁目29番　☎06-722-1121

★**駸々堂書店京橋店**　大阪市都島区東野田町2-1-38 京阪ショッピングモール

新潟県

★**万松堂**　新潟市古町通6-958　☎0252-29-2221

広島県

★**フタバ図書**　広島市南区金屋町7-12　☎082-264-1524

★**啓文堂**　尾道市久保1-6-1　☎0848-37-5151

★**啓文堂福山支店**　福山市笠岡町1-7　☎0849-22-3111

京都府

★**オーム社書店**　京都市中京区河原町４条上ル　☎075-221-0280

高知県

★**金高堂書店**　高知市帯屋町1-13-14　☎0888-22-0161

愛媛県

★**アカデミヤ明屋**　松山市湊町銀天街　☎0899-41-4141

福岡県

★**菊竹金文堂りーぶる天神**　福岡市中央区天神4-4-11 福岡ショッパーズ・プラザ６Ｆ

この注文書を切り取って本屋さんへ

注文書

帖合書店名		
書　　名		発売元
部		㈱電波新聞社
注文日　　月　　日		
注文者住所氏名		

sinclair

これから始める人は、

その理由 イ

好評のBASIC学習用マニュアルがついてます。初めての人でも基礎からしっかり、だいじょぶです。



その理由 ロ

家庭用TVさえあれば、すぐ使えます。必要なものがすべてセットになってこの価格。ほんとに手軽で気軽な入門用です。

苦労してコンピュータを学んだ人たち、ごめんなさい。

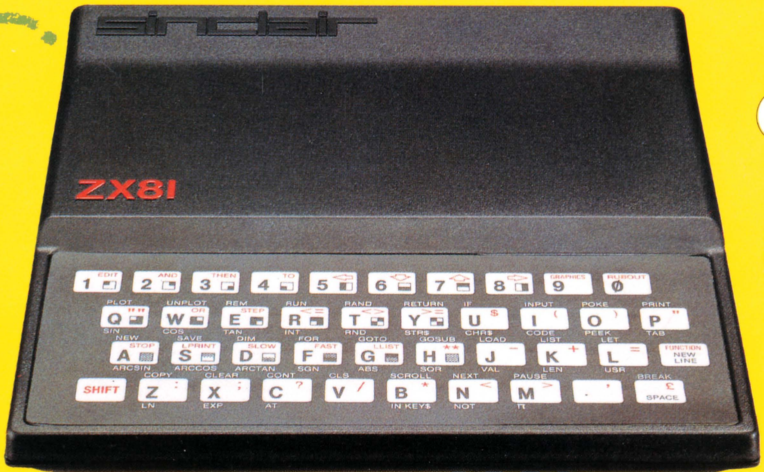


パソコンなんてわからない。という人のパソコン。

シンクレア ZX81

付属品：学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブル

¥29,800



これから始めるといい。

その理由 ハ

ZX81は産業能率大学の通信教育「パソコン入門コース」の指定機種。受講ご希望の方は下記★をごらんください。

その理由 ホ

上達に合わせてシステム・アップできるオプションがそろってます。マスターしてからも、ずっと使えるパソコンです。

その理由 ニ

ZX81には、質問ハガキがついてます。どんな初歩的なご質問にも、ていねいにご返答。安心の入門用です。

ぞくぞくソフト

海外のZX81用ソフトがぞくぞく入荷。ゲームから実用まで、いよいよ多彩になりました。



本屋さんにあります。

●**札幌**/三省堂書店●**旭川**/三省堂書店●**青森**/成田本店●**弘前**/今泉本店●**盛岡**/第一書店●**仙台**/高山書店●**酒田**/青山堂 ●**水戸**/川又書店駅前店 ●**西船橋**/三省堂書店 ●**東京**/三省堂書店　神田本店　池袋店　高田馬場店　新宿店　渋谷店　自由ヶ丘店　大井店　三鷹店　調布店●**町田**/久美堂●**鎌倉**/島森書店●**大船**/島森書店●**高岡**/文苑堂書店●**福井**/勝木書店●**甲府**/柳正堂書店●**名古屋**/三省堂書店●**京都**/オーム社書店河原町店●**高槻**/旭屋書店●**大阪**/旭屋書店　本店　なんば店　アベノ店●**東大阪**/ヒバリヤ書店●**神戸**/ジュンク堂書店サンパル店　三ノ宮センター街店●**松江**/今井書店●**宇部**/京屋書店●**高松**/宮脇書店●**松山**/明屋書店●**福岡**/福岡金文堂　本店　デイトス店　地下街店　大橋駅店●**大分**/明屋書店●**鹿児島**/旭屋書店丸屋店●**那覇**/文教図書　書籍店売部

■お求めは三井ダイレクトサービスでも シンクレアZX81は書店のほか、**三井ダイレクトサービス**でもお求めになれます。資料請求券を切りとり郵便葉書の裏面に貼ってご郵送ください。くわしいカタログと注文申込書をお送りいたします。三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル) ☎03-502-0803～4

★産業能率大学通信教育「パソコン入門コース」へのお問い合わせ……

学校法人　産業能率大学　通信教育部　〒158 東京都世田谷区等々力6-39-15 TEL03-724-9126（受講期間4ヶ月、受講料35,000円 シンクレアZX81付）

■シンクレア・ユーザーズ・クラブ会員募集中……

入会方法の資料は、60円切手(送料)を同封の上、次の住所までご請求ください。　〒154 東京都世田谷区野沢3-22-8-504(上部方)シンクレア・ユーザーズ・クラブ事務局

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ
三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係
TEL03-502-0803～4 〒105 東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)

●商品内容に関するお問い合わせ
㈱エルサポートネットワークシンクレア技術サポート係
TEL03-553-5954 〒104 東京都中央区新富町1-13-24(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
三井物産株式会社

資料請求券
BUI 10B



未知の映像は、君の手の中にある。

MARK5のイメージジェネレータなら、
ゲーム作家も夢じゃない。



※画面のグラフィック表示は、ハメコミ合成です。

新グラフィック機能でスピードプレイ。MARK5は、クリエイティブするパソコン。

●イメージジェネレータで、①8×8ドット単位の図形や記号を256種類まで記憶し、再現可能。多種多彩なキャラクタが簡単につくれる。②いままで機械語でしか表現できなかった高速ゲームが、ベーシック言語でプログラミングできる。③カラフルな中間色が駆使できる。④マルチページと組み合わせて、動きのある画面が満喫できる。●RAM64Kバイト標準実装。最大128Kバイトまで拡張可能。●周辺機器とソフトを豊富にラインアップ。



わかりやすいマニュアルとソフトですぐ使えます。(同梱)

●イメージジェネレータのユーティリティ●イメージジェネレータのデモソフト ●BMCALC. ●MARK5入門書 ●MARK5文法書●BMCALC.の取扱説明書●BASIC使用の手引き●デモテープの使い方 ●MARK5取扱説明書

HITACHI PERSONAL COMPUTER
ベーシックマスターMARK5 レベル3

本体	MB-6892	¥118,000
カラーディスプレイ	C14-2190	¥108,000
感熱プリンタ	MP-1020	¥ 59,800
コンパクトフロッピーディスク	MP-3375	¥128,000
ティルト台	MP-9790	¥ 8,000

ヒューマニケーション・フェア開催！
9月8日(木)～9月11日(日)
全国のヒューマニケーションプラザで実施いたします。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-9